Nigel Mansell's World Championship

THE EMPIRE STRIKES BACK

Sólo para auténticos Jedis

KIRBY'S PINBALL LAND

Atrapados en el más fantástico de los pinballs

THE LOST VIKINGS

En busca de la aldea perdida

Incluye nuevas ofertas de Bazar para tu GameBoy

Febrero-Marzo 94 Segunda Época Número 3


ROMPE
CON TODO

SUPER PACK

ACCIÓN TOTAL

SUPER NES NINTENDO SCOPE

SUPER NINTENDO

NINTENDO SCOPE 6

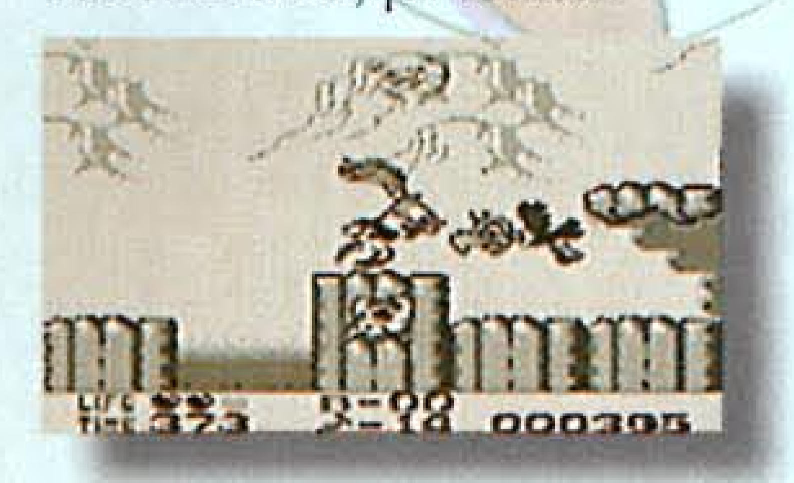
SELECT START



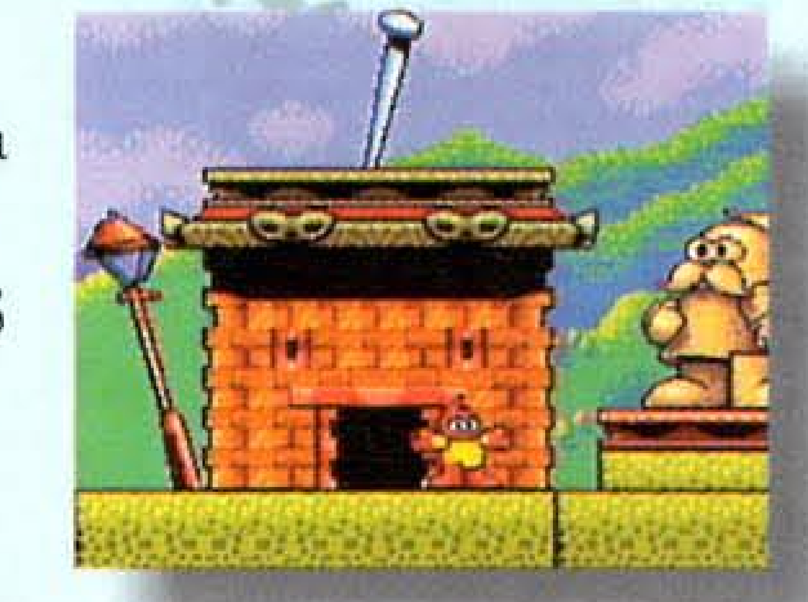
Revista del Club Nintendo de España • Febrero-Marzo 1994

Tienes ante ti un espectacular cóctel formado por buenos juegos, sustanciosas noticias y un montón de diversión. ¿Que dónde puedes encontrar todo esto?... presta atención, ¡te vas a enterar!:

Plataformas, lucha y lo último para el NINTENDO SCOPE, esto es lo que vas a poder disfrutar, prácticamente ya, con: PLOK, T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS y METAL COMBAT, todo ello para SUPER NINTENDO, ¡of course!.



GAMEBOY también tiene mucho que ofrecerte. Para los amantes de la velocidad, un rápido vistazo -nunca mejor dicho-a: NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP. Y la mejor demostración de que las segundas partes pueden ser ¡geniales!: TINY TOON ADVENTURES 2.

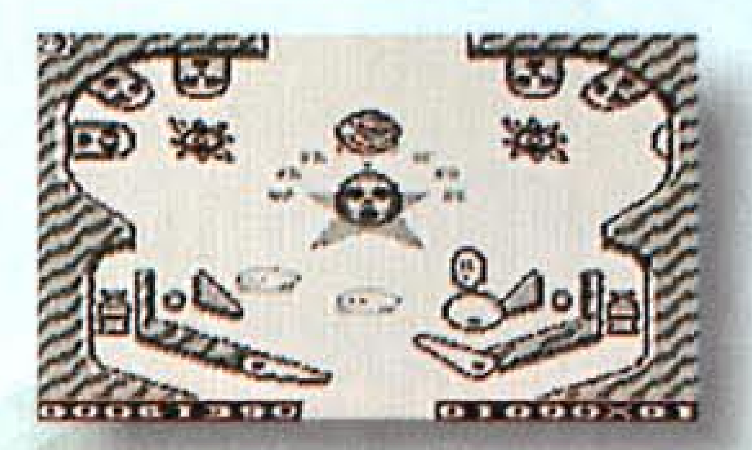


¡La oferta más interesante de cartuchos de GAMEBOY para nuestros socios!, ¡no te la puedes perder!



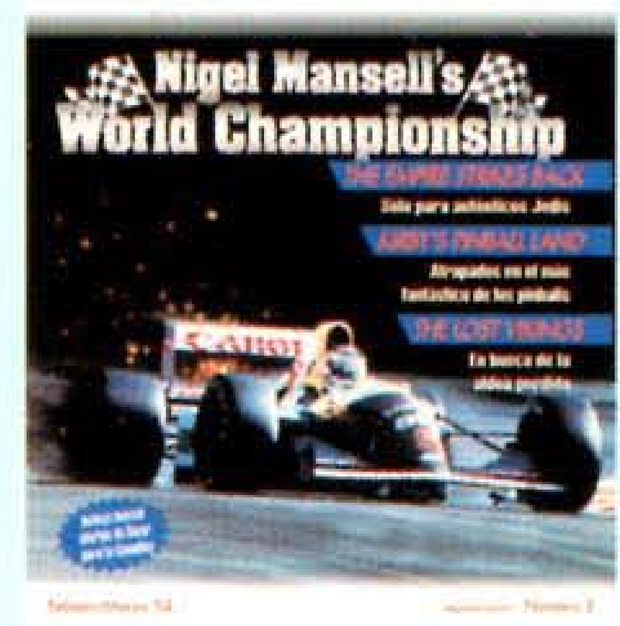


Los Vikingos más perdidos de la historia en una emocionante aventura con textos en castellano, el piloto más rápido de Fórmula 1, todo un caballero Jedi en busca de un jugón que le pueda echar una mano, el travieso de Daniel, el héroe más carismático de los últimos tiempos, y Kirby jugando a un súper "pinball". Realmente interesante, ¿no crees?...



La inmensa actividad de Mario ocupa la primera página de nuestro Diario, pero esto es sólo el comienzo, este número viene plagado de noticias y sorpresas, además de las secciones habituales como "El Cuadro de Honor", "El Buzón", "Fototruqui" (con el intrépido Yoshi de protagonista), ¡y mucho, mucho más!...





En Portada

Nigel Mansell's World Championship, sabrás lo que se siente al pilotar un Fórmula 1 (Página 14).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

NOVEDADES

SUPER NINTENDO

TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

JUGADORES: UNO







Bubsy, Cool Spot, Super Mario World... Todos estos títulos tienen similitudes entre sí. Son juegos tipo plataformas, sus protagonistas son simpáticos personajes (todos "chicos"), y por supuesto, los tres han tenido una inmensa aceptación entre los usuarios de NINTENDO.

El motivo de esta pequeña disertación, no es otro que el de indicar que PLOK sigue esta nueva tendencia "plataformera". Con aspecto de robotillo invencible, Plok, se pasea a lo largo de 4 mundos (cada uno de ellos con sus fases correspondientes), con el propósito de recuperar su bandera predilecta. Plok es un personaje bastante autosuficiente que no considera necesario emplear ningún tipo de artefacto violento para defenderse, utiliza sus propios brazos y piernas como armas arrojadizas. Además piensa que el camuflaje puede ser una buena forma de distraer la atención de sus numerosos enemigos, así pues, aprovechando su afición a las "pelis", se ha creado un amplio arsenal de disfraces que utiliza siempre en el momento justo: Plocky, para peleas de boxeo; Plok Vaquero, por si la cosa se complica; Sir Plok si hace falta ser todo un caballero, ¡él será el primero!...



Hay que reconocer que Plok no se priva de nada. También dispone de una flota de vehículos para evitar el excesivo cansancio: Jeep Todo terreno (para las superficies más salvajes), Unicicle (el modelo ecológico), Jetpack (el más moderno, puede incluso volar), Motorbike (sin duda, el más rápido).

La personalidad de Plok, y todos los enemigos, objetos, y entorno gráfico en general, que se encuentran en este título, lo convierten en uno de los más jugables y originales del panorama "plataformero".



GAMEBOY



TIPO DE JUEGO: PLATAFORMAS

JUGADORES: UNO

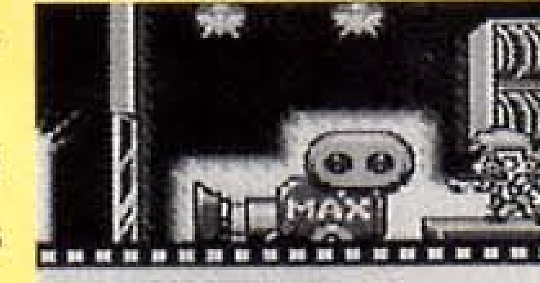


Se abre el telón y aparece Montana Max sobre el escenario. Acto seguido Buster Bunny, rápido como el rayo, le sigue al interior de la pantalla del cine. ¿Cómo se llama el cartucho?...Tiny Toon 2.

Buster sigue siendo el imparable protagonista de esta aventura. Más activo que nunca, corre, salta y se pasea a sus anchas por los cuatro decorados que aparecen en este título tan "cinéfilo": El viejo Oeste, Los legendarios Samurais, Las lejanas Galaxias y los terroríficos "Monsters".

Al final de cada película, tendrá la oportunidad de conseguir "interesantes ventajas" -aparte de continuar con la diversión- participando en uno de los juegos que saldrán en pantalla: Baloncesto, teniendo como oponente a Plucky Duck; "la soga", en el cual tendrá que enfrentarse a toda la fuerza de Arnold, o un desafío futbolístico que consiste en marcar 15 goles en un tiempo determinado.



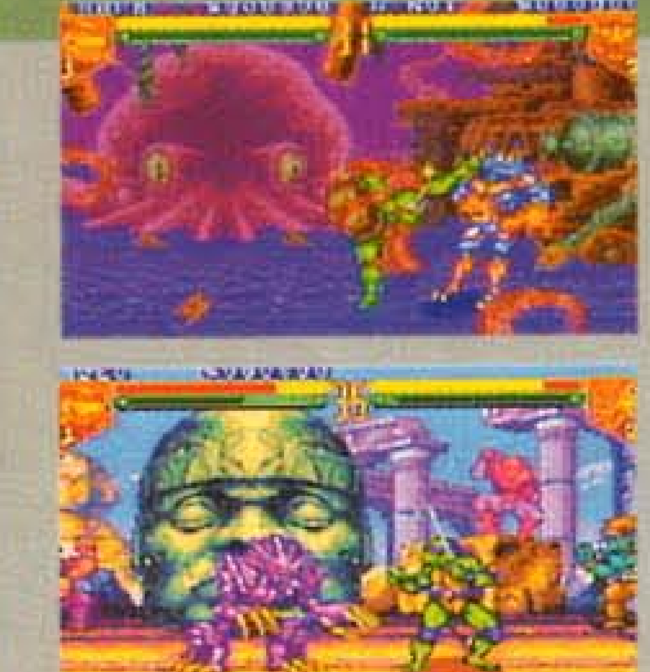


Además, durante todo el juego y de la manera más inesperada, irán apareciendo "fases de bonus" que, a modo de concurso, otorgarán a Bubs vidas, suculentas zanahorias, y otras "exquisiteces". Realmente, esta segunda parte de Tiny Toon es ¡digna de todo un "Oscar"!.



SUPER NINTENDO





TIPO DE JUEGO: ARCADE / LUCHA

JUGADORES: UNO O DOS

¿Te gustan las Tortugas Ninja?... ¿Eres un fan del Street Fighter II?... Si tus respuestas son afirmativas sigue leyendo, ¡te interesa!.

Aparte de las verdosas y "ninjas" tortugas, vas a tener 6 luchadores más entre los que escoger: Cyber Shredder, Chrome Dome, Armaggon, Wingnut, Aska y War. Cada uno de ellos tiene sus propias características, al tra- ▶

NOVEDADES

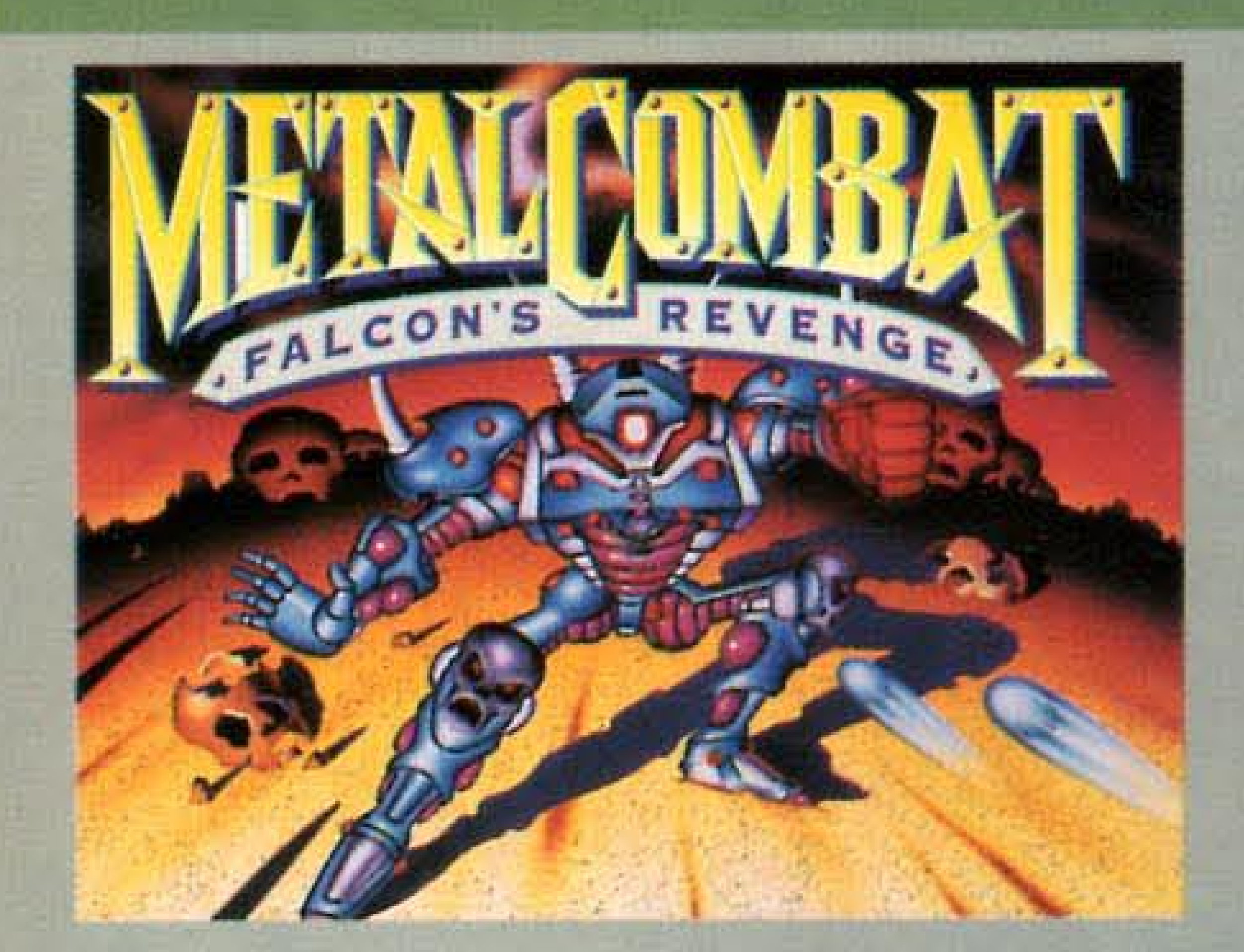
tarse de especímenes un tanto extraños y dispares. Sin lugar a dudas, descubrir sus habilidades es uno de los principales requisitos para conseguir dorminar este juego.

Antes de empezar la lucha es conveniente ajustar las opciones que este título te brinda a tus necesidades, esto es: elegir nivel de dificultad (de 0 a 7), cambiar los golpes al botón que te resulte más accesible, poner el tiempo de combate según creas (30, 60 ó 99 segundos), escoger 3 velocidades de juego y, hasta 5 continuaciones. Y si quieres sonido estéreo y efectos especiales, ¡también podrás seleccionarlo!.

¿Qué más puedes pedir?... Quizás que los decorados, fondos y gráficos estén acorde con la calidad de los luchadores; o que puedas "echar un vistazo" antes de iniciar el combate; o poder competir en un torneo eligiendo a tu tortuga preferida... Pues todo esto es posible, todo esto y mucho más...



SUPER NINTENDO

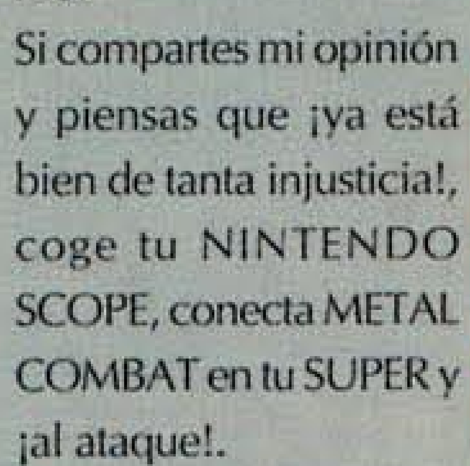


TIPO DE JUEGO:	ARCADE / ACCION
JUGADORES:	UNO O DOS

Tal y como anunciamos en el "Softwarero Indiscreto" del número 1 de nuestra revista, Battleclash II ha hecho su aparición. No, no me estoy confundiendo de artículo, es simplemente, que ha tomado el nombre de Metal Combat. Realmente, la innovación ha sido total: la calidad de los gráficos, la increíble velocidad que imprime el scroll, y el espectacular diseño de los ST (naves-robot), son una buena muestra de ello.

Para todos aquellos que desconozcan el argumento de su predecesor, decir que la acción se desarrolla en el siglo XXI, donde las "cosas" estaban bastante feas. El ambiente era algo tenso, así que los mandatarios de la Tierra decidieron que lo mejor era divertir a la plebe, para, a su vez, alejarlos de los verdaderos problemas. Para ello, organizaban el BATTLE GAME, un combate en el que la derrota significaba vivir el resto de tu existencia, sirviendo a tu vencedor. Lógicamente no todos estaban de acuerdo, personalmente a mí tampoco me gustaría que por una derrotilla de nada, me condenaran a servir al primero que quisiera. Así pues, los hubo que con garra y coraje, tiempo y paciencia, fueron capaces de desarrollar toda la tecnología necesaria para luchar y destruir la tiranía bajo la cual vivían. Insisto en que yo, hubiera hecho lo mismo.







Si compartes mi opinión y piensas que ¡ya está bien de tanta injusticia!, coge tu NINTENDO SCOPE, conecta METAL COMBAT en tu SUPER y ¡al ataque!.

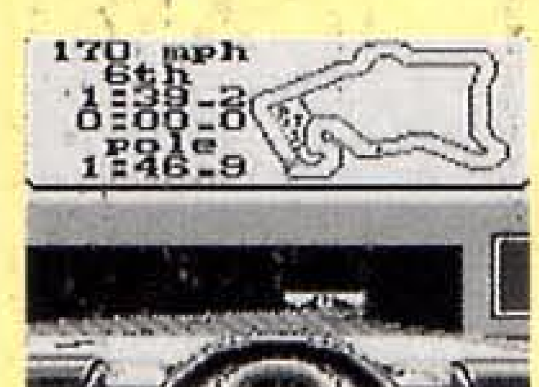


GAMEBOY

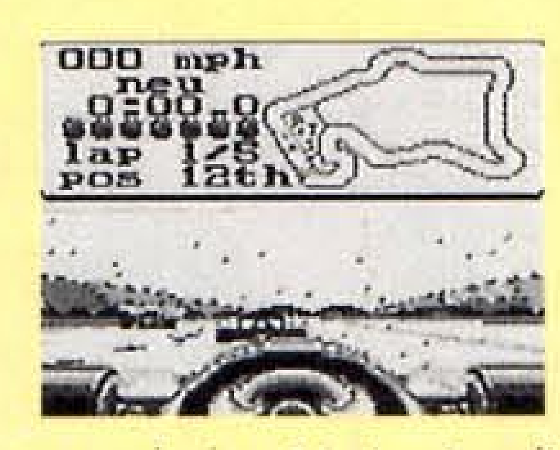
Nigel Mansell's World Championship

TIPO DE JUEGO:	DEPORTIVO
JUGADORES:	UNO

Nigel Mansell, apodado "El León", campeón del mundo de Fórmula 1 en 1.992 y subcampeón en los años 1986-87 y 91, nos introduce en el excitante mundo de la velocidad a través de este título que lleva su nombre, tanto para GAMEBOY como para SUPER NINTENDO.

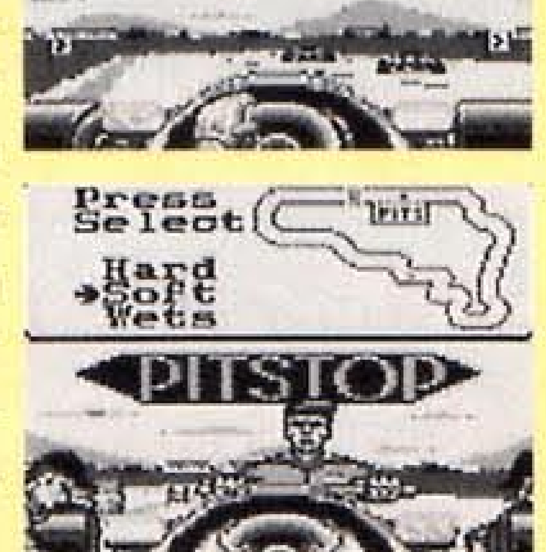


Nigel Mansell nos muestra sus modos y maneras de conducir estos rapidísimos coches en 16 circuitos diferentes.



Por supuesto, un profesional como "El León", te diría que antes de iniciar cualquier tipo de carrera, aunque sea de entrenamiento, compruebes: el tipo de ruedas a utilizar (duras o blandas), la relación de cambio (corta, media o larga), la altura del alerón, el cambio de marchas (normal o automático) y que el velocímetro digital funcione en millas o kilómetros por hora.

Su siguiente consigna sería que participaras en una carrera contra el crono, en la que no debes preocuparte de los demás coches, puesto que ésta es la mejor manera de hacerte con los mandos del bólido. Por último, te aconsejaría que pensaras si crees realmente estar preparado para la competición, y según sea tu respuesta, elegir entre estas 2 opciones: correr un solo circuito o participar en las 16 carreras que integran el Mundial de Fórmula 1.



Todos los éxitos logrados por Nigel Mansell a lo largo de su carrera deportiva, nos demuestran que para llegar a ser un número uno, hay que ser agresivo, astuto, y muy rápido como "El León".



BAZAR CLUB NINTENDO

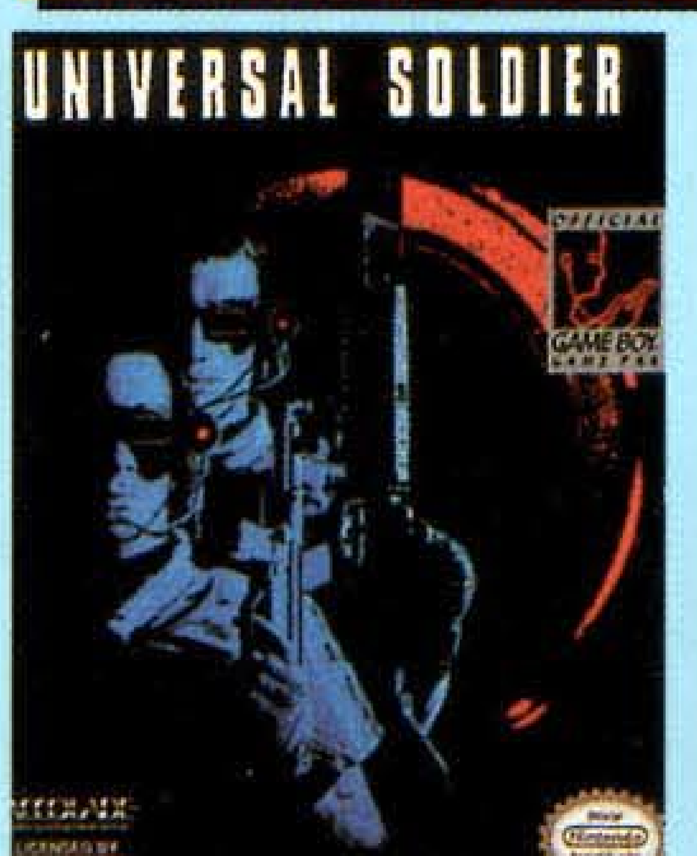
¿Quieres un buen título para tu GAMEBOY?... ¿te gustaría que el precio fuera "irresistible"?, pues, corre a por tu carnet, mira tu número de socio y ponte en contacto con nosotros ¡cuanto antes!.Tenemos justo, lo que estabas esperando:

¡¡¡¡ NUEVE FABULOSOS TÍTULOS DE GAMEBOY DESDE !!!

2.100 PTAS. UNIDAD IVA INCLUIDO

Te ofrecemos estos títulos al increíble precio de 2.400 ptas. unidad y te damos la oportunidad de obtener un descuento en tu compra de 500 ptas., si tu pedido es de 3 juegos, y de 1.500 ptas. en caso de que sea de 5 juegos. Para poder acceder a cualquiera de estos descuentos al menos uno de los juegos que elijas tiene que ser TOP GUN o TERMINATOR II.

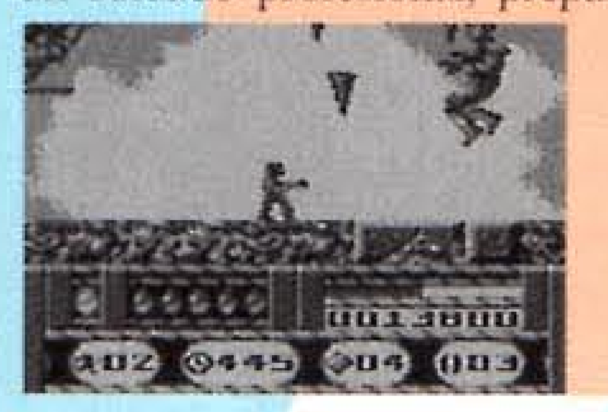
UNIVERSAL SOLDIER (GS 102)



Jean Claude Van Damme y Dolph Lundgren, son los protagonistas de la película en la que está inspirado este título, lleno de acción.



Te convertirás en una auténtica "máquina de lucha terminal", en un soldado profesional, preparado para la guerra. Tendrás que enfrentarte a multitud de enemigos, teniendo que adaptarte a 10 escenarios diferentes, a cada cual más duro, sin tener en cuenta el dolor ni ninguna otra "debilidad" humana.

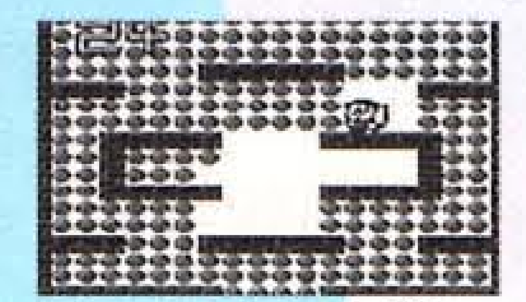


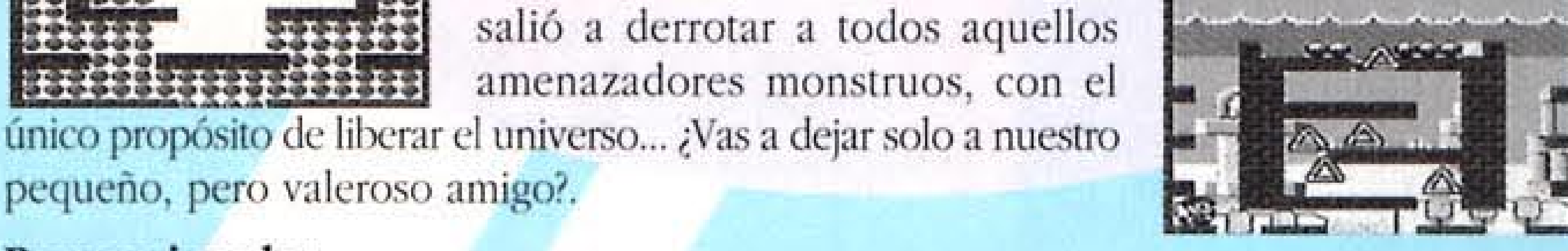
Para un jugador.

PARASOL STARS (GS 100)



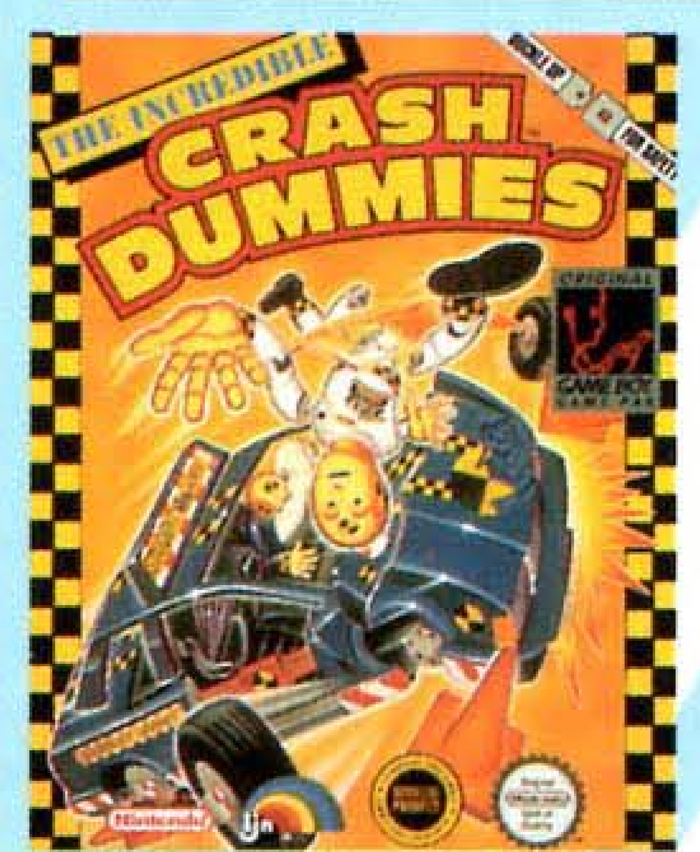
Todo comenzó un apacible día, Bub paseaba tranqui-lamente, cuando de repente el malvadísimo Chaostikhan dejó en libertad a un montón de monstruos, de terrible aspecto y peores intenciones, por todo el universo. Bub no podía quedar impasible ante semejante atropello, cogió su parasol mágico y, sin pensárselo dos veces, salió a derrotar a todos aquellos amenazadores monstruos, con el único propósito de liberar el universo... ¿Vas a dejar solo a nuestro pequeño, pero valeroso amigo?.



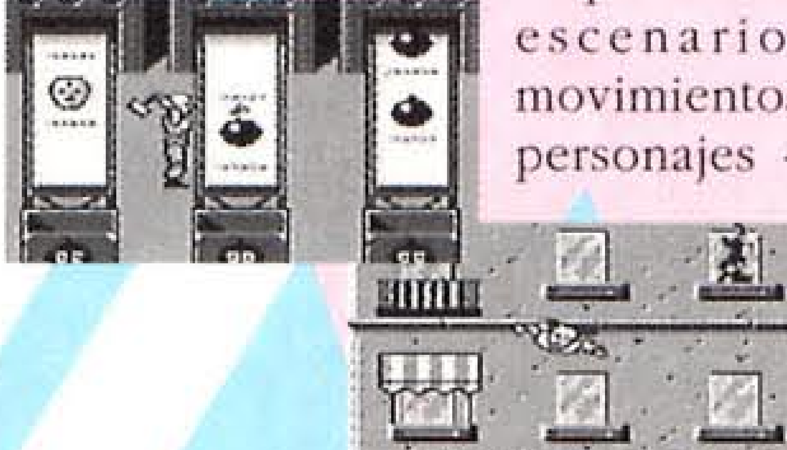


Para un jugador.

CRASH DUMMIES (GS 108)



Los conocidísimos Crash Dummies nos tienen preparada una aventura súper divertida, llena de situaciones absolutamente disparatadas. La diversidad de escenarios y los alocados movimientos de estos simpáticos personajes -que duran, duran y duran- , convierten a este título en el idóneo, si lo que queremos es pasárnoslo "bomba".



Para un jugador.

PROMOCION ESPECIAL — TOP GUN (GS 088)



Utiliza toda tu habilidad para pilotar uno de los cuatro aviones de combate más poderosos que existen: F-14 Tomcat, USSR Mig 29 Fulcrum, F-16 Falcon o el caza invisible F-117 A.

Este excitante simulador de vuelo te permite equipar tu caza con armadura antiblindaje para combate cuerpo a cuerpo y misiles Sidewinder dirigidos por calor o Sparrow guiados por radar.



Existen 10 tipos diferentes de combates aéreos, misiones de bombardeo que te enfrentan a inmensos acorazados y convoys de barcos de guerra protegidos por soporte aéreo. Además, para proporcionar todavía más realismo, durante todo el juego se disfruta de la misma perspectiva que tendría un auténtico piloto de combate, esto es, dentro de la carlinga de su avión.

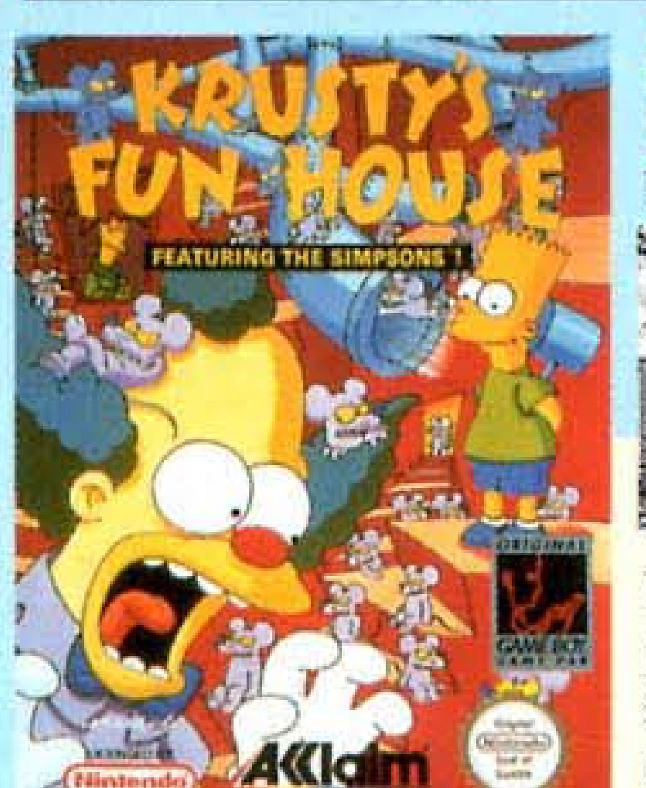


Para un jugador.

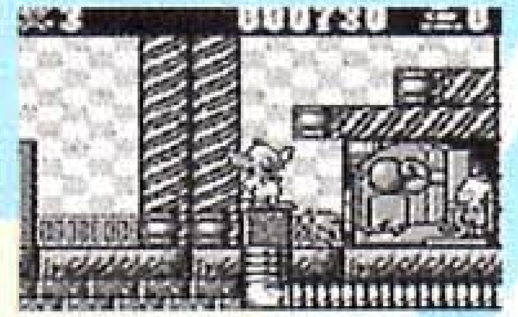




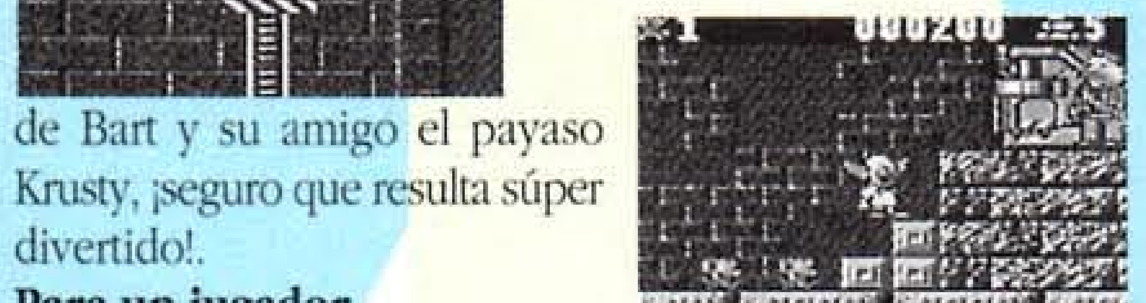
KRUSTY'S FUN HOUSE (GS 107)



¡Llamamiento especial a todos los jugones!. El payaso Krusty, que tantos



buenos ratos ha hecho pasar a Bart, está en serios apuros. Su casa de la diversión está infestada de ratas y aunque ya ha reclutado a Bart para ayudarle a eliminar a estos "mardito roedore", ¡os necesita!. Tenéis que conducir a estos detestables inquilinos a sus ratoneras, para pulverizarlos, fumigarlos, en definitiva, borrarlos de la faz de la tierra. Aunque no es tarea fácil, estando al lado





de Bart y su amigo el payaso Krusty, ¡seguro que resulta súper divertido!.

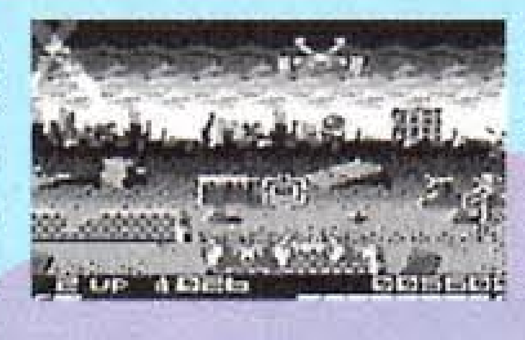
Para un jugador.

TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME (GS 086)

PROMOCION ESPECIAL

El destino no está escrito, ¡depende de ti!. Tienes que impedir que llegue el Día del Juicio, si quieres que siga existiendo la humanidad. Tu misión comienza en el futuro, eres un Terminator y posees un gran arsenal de armas que te ayudarán a lograr tu objetivo: ametralladoras, lanzadores de cohetes... Los enemigos también están perfectamente equipados y son realmente numerosos, pero, ¿qué es eso para un Terminator como tú?.

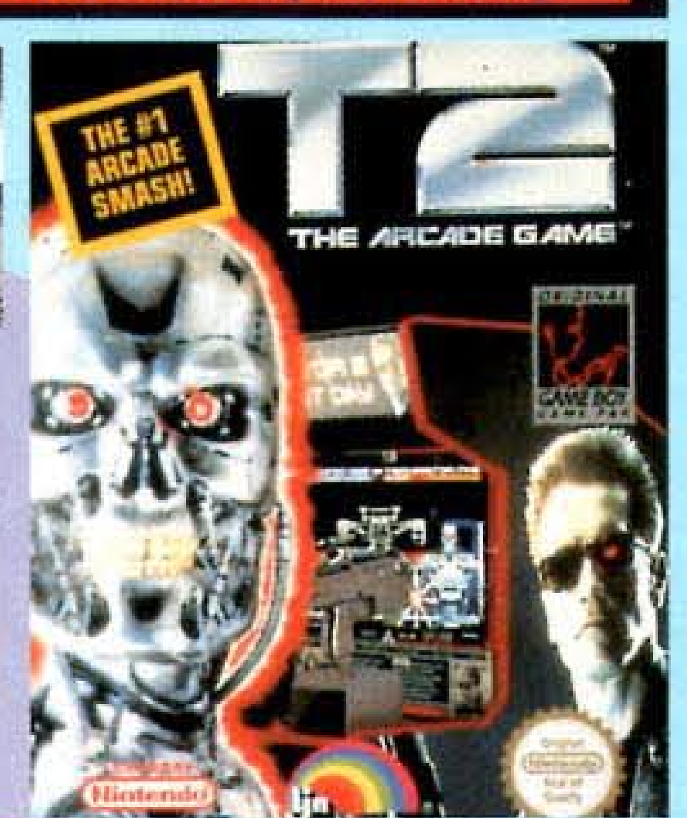
Para un jugador.









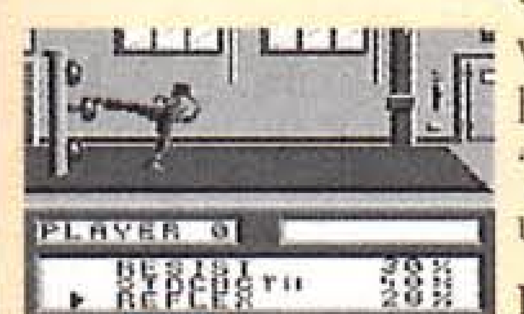


BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP KARATE (GS 104)



El Kickboxing es una variante del Karate, una lucha cuerpo a cuerpo, en la que está permitido absolutamente todo: puños, patadas, saltos... Empezarás en el número 16 del ranking mundial, ¡todavía tienes mucho que aprender !, pero en este juego vas a tener la oportunidad de ir poco a poco, enfrentándote a contrincantes que al comienzo serán principiantes como tú. A medida que vayas mejorando, irás ascendiendo, hasta llegar a la gran final: el "KUMATE". Sólo puede haber un vencedor, ¿podrás ser tú?.

Para un jugador.



ROBIN HOOD, PRINCE OF THIEVES (GS 103)

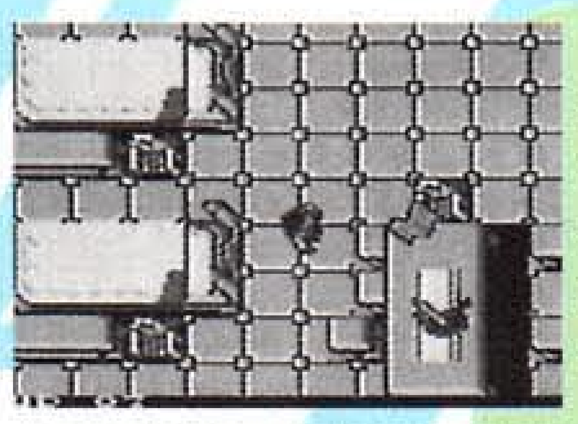
Ofertas exclusivas para socios del CLUB NINTENDO · Nintendo

Aunque no seas Kevin Kostner, con este juego, vas a poder convertirte en el protagonista indiscutible de esta increíble aventura medieval. Tu astucia, agilidad y valor van a hacer posible que vuelva la paz a tu querida Inglaterra. Para ello contarás con la ayuda de toda tu pandilla: Little Jhon, Fray Tuck y Will Scarlet. Tendrás que hacer méritos para conseguir que todos tus seguidores, y tu adorada Marian (que como sabes es tu novia) sigan fieles a ti, pero seguro que lo consigues, ¡por algo eres Robin Hood!

Para un jugador.











Pidiendo 3 juegos el precio unitario de cada una de esas 3 referencias será de 2.233 ptas. Pidiendo 5 juegos el precio unitario de cada una de esas 5 referencias será de 2.100 ptas. Para poder acceder a cualquiera de estos descuentos al menos uno de los juegos que elijas tiene que ser TOP GUN o TERMINATOR II.

Para conseguir uno de estos maravillosos títulos sólo tienes que rellenar el cupón que aparece a continuación. Y si prefieres efectuar tu pedido por teléfono, también puedes hacerlo llamando al número del CLUB NINTENDO: 91/ 3192244.

Deseo recibir las siguientes referencias correspondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO, cuyo importe más gastos de envío (300 ptas.) abonaré contra reembolso.

Nº Socio.................................
Nombre.................................
Apellidos.................................
....
Teléfono.................................
Ref GS .....102.....unidades ....
Ref GS .....100.....unidades ....
Ref GS .....108.....unidades ....
Ref GS .....088.....unidades ....
Ref GS .....107.....unidades ....
Ref GS .....103.....unidades ....
Ref GS .....099.....unidades ....
Ref GS .....086.....unidades ....
Ref GS .....104.....unidades ....

THE LEGEND OF PRINCE VALIANT (GS 099)



Este magnífico juego de estrategia nos permite retomar el eterno enfrentamiento entre dos reinos: el de la luz y el de las tinieblas. Sea cual sea tu elección, tendrás a tu disposición un poderoso ejército formado por siete personajes, cada uno de ellos con diferentes especialidades. Piensa los movimientos a seguir, utiliza tu habilidad mental, adelántate a los pasos de tu contrincante, y podrás conquistar el reino enemigo.

Para 1 ó 2 jugadores.



TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA

THE LOST VIKINGS

LOS VIKINGOS INVADEN TU SUPER NINTENDO



El día de la gran cacería en el pueblo vikingo había comenzado. Y como todos los años, Erik y sus dos hermanos Baleog y Olaf, famosos en el pueblo por su despiste, se habían incorporado tarde a la faena. Aún así, se adentraron en el bosque dispuestos a cazar a todo bicho viviente que se cruzara en su camino y desde luego que lo hicieron, completando así una magnífica jornada de caza. Antes de que se ocultara el sol, volvieron a sus casas preparados para disfrutar del festín y descansar hasta el día siguiente, sin sospechar nada de lo que iba a suceder después...



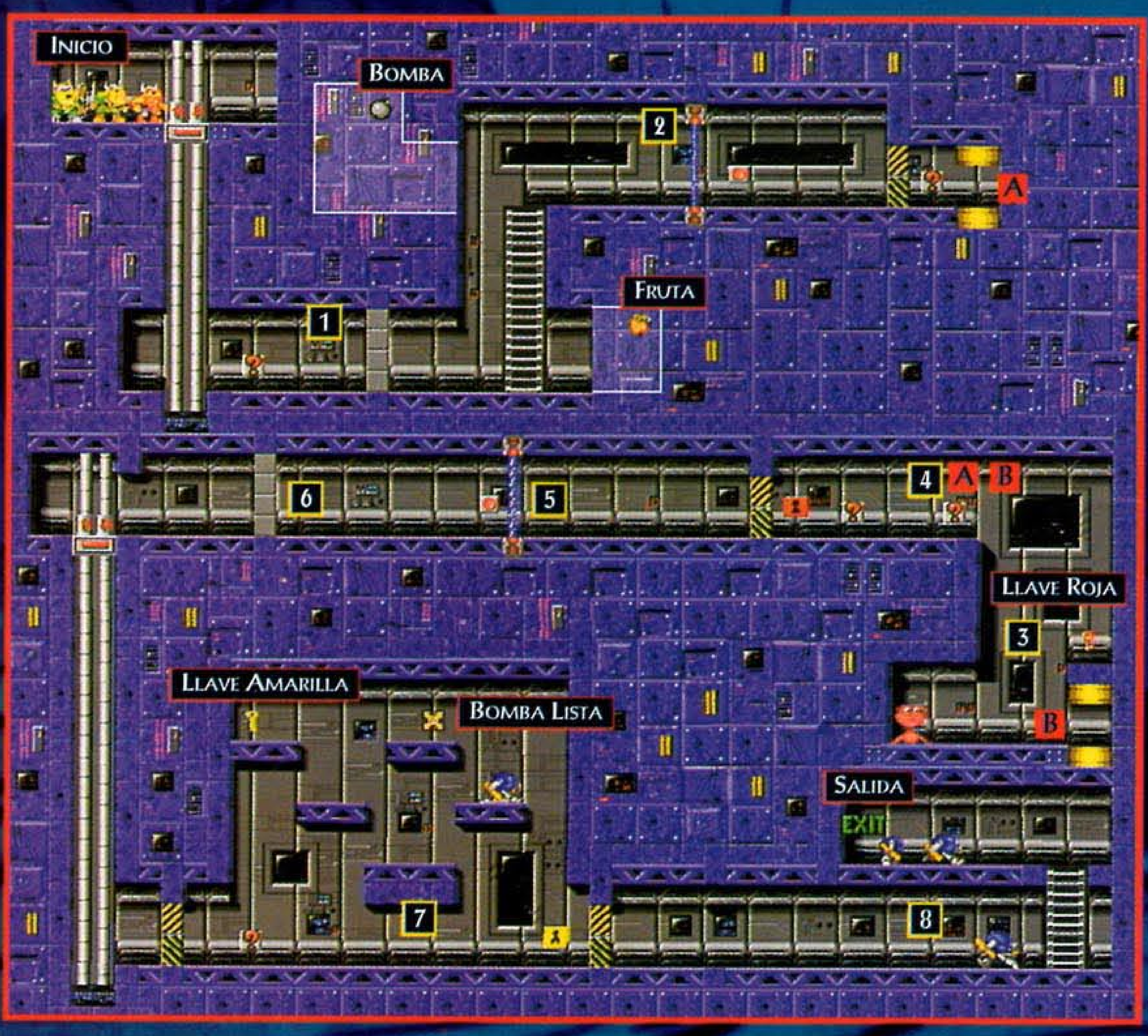
Mientras dormían plácidamente no podían sospechar que Tomator, rey de villanos en todas las galaxias conocidas, estaba recolectando especímenes extraños para su zoo intergaláctico y los había seleccionado a ellos para absorberlos hacia su nave e incluirlos en su colección.

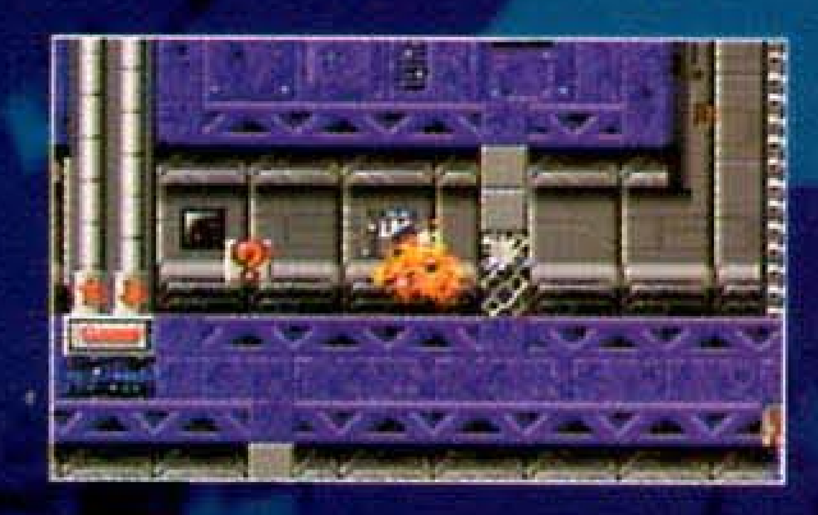
¿Qué sentirías si a mitad de tu mejor sueño despertases levitando a tres metros de la cama ? ¿Y si además sospechases que tu cuerpo iba a ser disecado y paseado por toda la galaxia...? Para que esto no les ocurra a nuestros tres excéntricos amigos, tendrás que ayudarlos en su viaje de vuelta a casa a través del tiempo y para que te sea más fácil, en estas páginas te prestamos una pequeña, pero valiosa ayuda.

NIVELES 1 al 4: UNA ODISEA EN EL ESPACIO

Afortunadamente, el teletransportador de Tomator ha fallado y ha dejado a los vikingos en mitad de los pasillos de la nave, a la espera de que tú los saques de aquí como sea.

Nivel 3: TLPT





1-. Erik rompe el muro con su dura cabeza (lleva el casco de adorno).

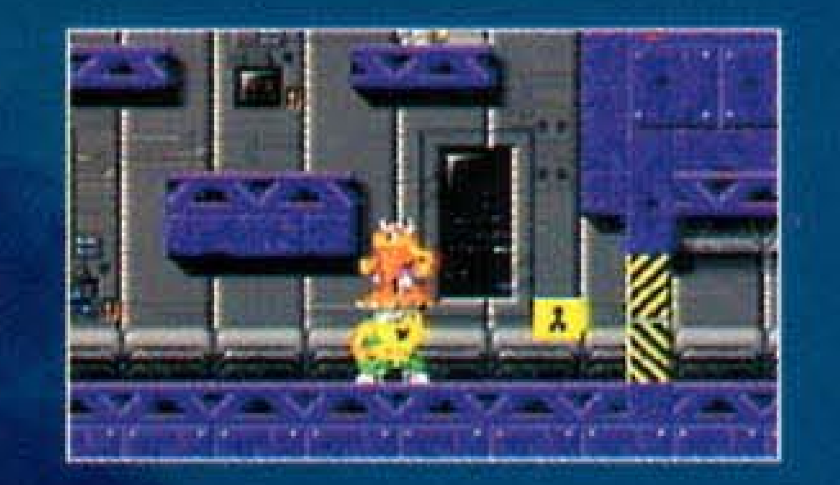


2-. Baleog lanza una de sus flechas a través de la barra de electricidad para que dé en el interruptor y de esta forma se desactive.



3-. Los tres vikingos se teletransportan. Después Olaf planea hacia abajo con su escudo para recoger la llave roja y se reúne de nuevo con sus hermanos a través del teletransportador.

4-. Olaf utiliza la llave en la cerradura para que la barrera se abra.
5-. Baleog hace lo mismo que en la planta superior.
6-. Erik vuelve a utilizar su "cerebro" para tirar el muro.
7-. Olaf eleva su escudo y Erik salta sobre él para ganar altura. Rápidamente sube saltando para recoger la llave amarilla y usarla en la cerradura de la derecha.



8-. Olaf se adelanta y bloquea con su escudo los disparos de los androides. Baleog aprovecha la defensa de Olaf y destruye con seguridad a los tres androides. De esta forma, el camino hacia la salida está despejado para los tres.

NIVELES 5 al 11: TRES VIKINGOS EN LAS CAVERNAS

La salida del nivel 4 era una puerta espacio-temporal hacia la prehistoria. Posiblemente nuestros vikingos no entiendan esto, pero tú desde luego que sí. Dinosaurios, trogloditas y otros enemigos, han esperado más de 65 millones de años para ser destruidos.

Nivel 11: VLCN



1-. Olaf se coloca protegiéndose con su escudo frente a la boca lanzallamas. Erik y Baleog pasan por detrás de Olaf y suben por las escaleras.

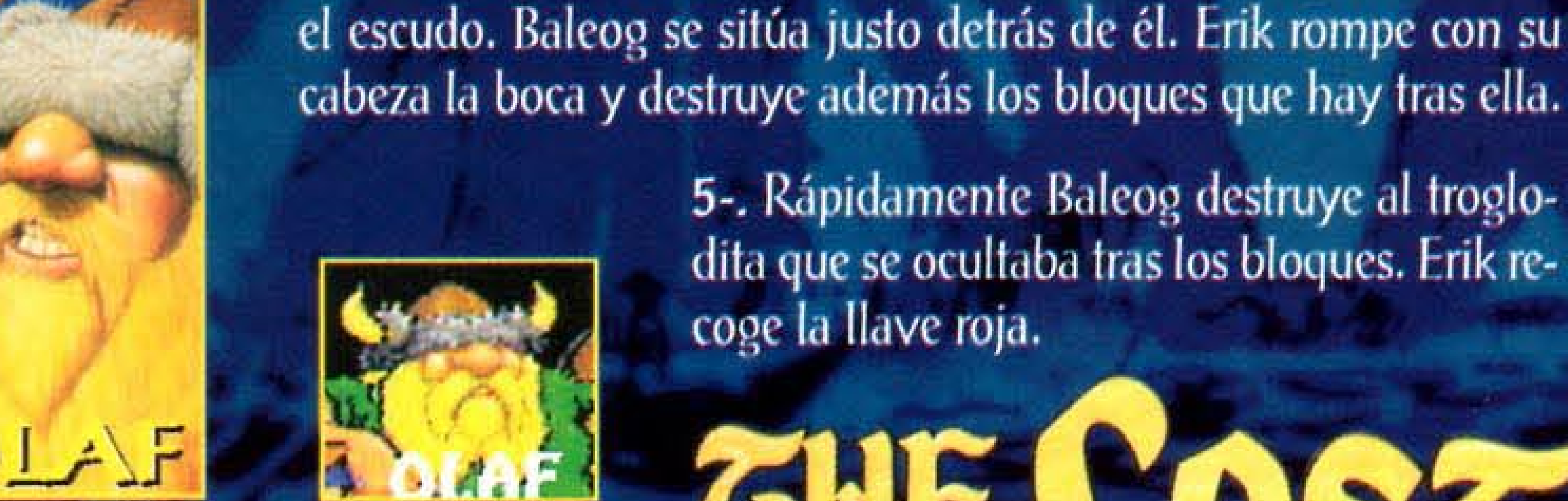
2-. En este nivel, los tres vikingos hacen lo mismo que en el paso 1.

3-. Baleog destruye con sus flechas el candado de la jaula para liberar a la hermosa troglodita que hay en su interior. Erik habla con ella y en agradecimiento parará las bolas de fuego que brotan de la lava (ver paso 6) y les dará una pista importante: tendrán que abrirse camino a través de la montaña.









4-. Olaf se coloca cerca de la boca lanzallamas protegiéndose con el escudo. Baleog se sitúa justo detrás de él. Erik rompe con su cabeza la boca y destruye además los bloques que hay tras ella.

5-. Rápidamente Baleog destruye al troglodita que se ocultaba tras los bloques. Erik recoge la llave roja.



THE LOST VIKINGS



6-. Erik salta la zona llena de lava e introduce la llave en su correspondiente cerradura. La lava desaparece y pueden continuar.

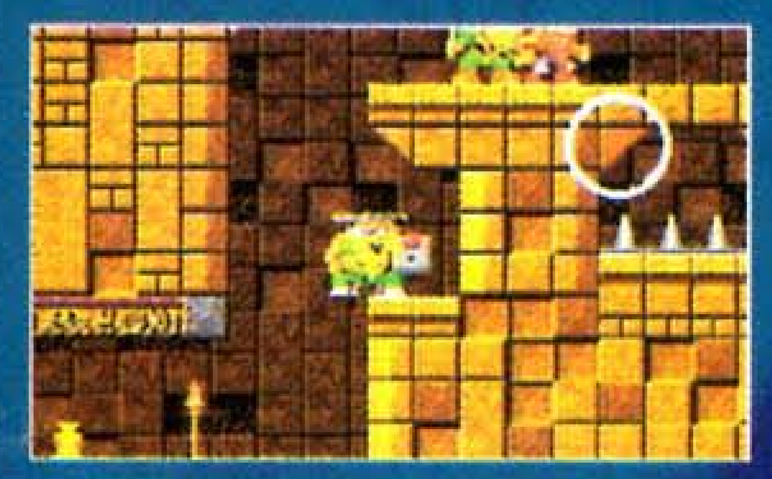
7-. Olaf atraviesa la pared y se protege con el escudo. Baleog destruye a los trogloditas y recoge el alimento.

8-. Tras eliminar al troglodita, los tres vikingos se elevan en el interior de las burbujas hacia la zona superior.
9-. Olaf protege a sus hermanos de la lluvia de fuego elevando su escudo (extraño paraguas, ¡no crees?).
10-. Erik empuja el bloque hacia el agujero. La puerta espacio-temporal está ya cerca. ¡Dónde los transportará en esta ocasión!



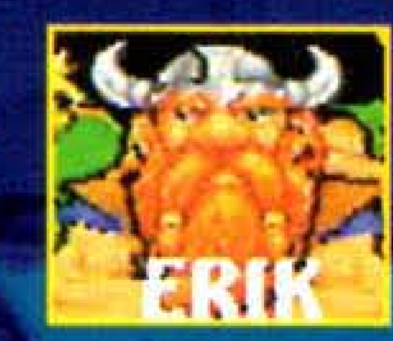
NIVELES 12 al 17: EN LA TIERRA DE LOS FARAONES

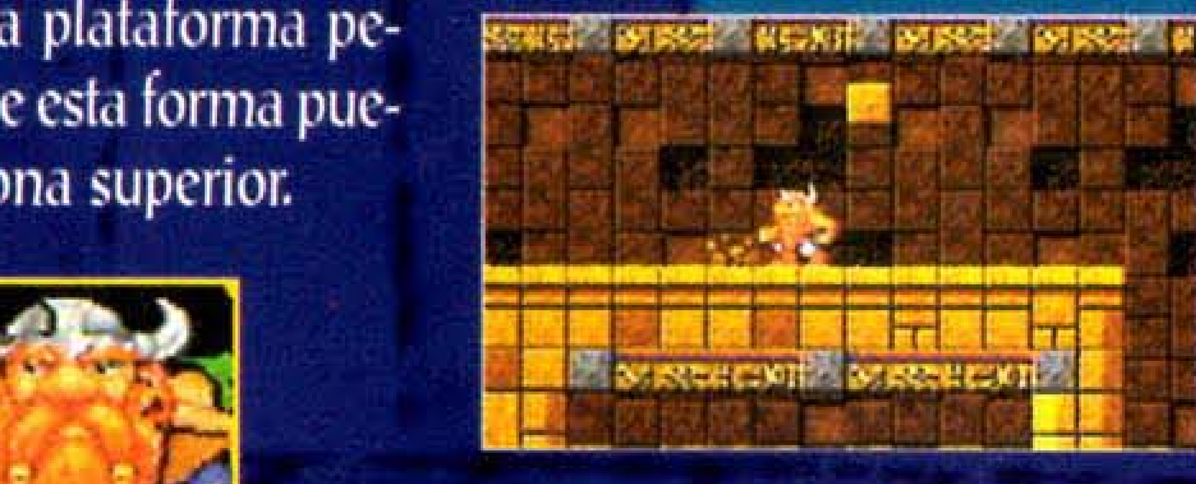
Los vikingos están absolutamente desconcertados en el nuevo y para ellos desconocido escenario de sus aventuras: el antiguo Egipto. Pirámides, sol, dunas... ¿qué pensarías tú si el mayor montón de piedras que has visto en tu vida es el de tu propia casa? Ante esta situación, tendrás que esmerarte a fondo para ayudarlos en este "faraónico" reto.



1-. Baleog lanza una de sus flechas hacia el interruptor para hacer caer la plataforma. Olaf se deja caer por la izquierda y activa la palanca. Gracias a ésta, la plataforma quedará fija sobre los pinchos y Baleog podrá caminar por ella sin problemas.

2-. Erik pasa a la derecha y activa la palanca para que la plataforma pequeña se mueva. De esta forma puede subir hacia la zona superior.





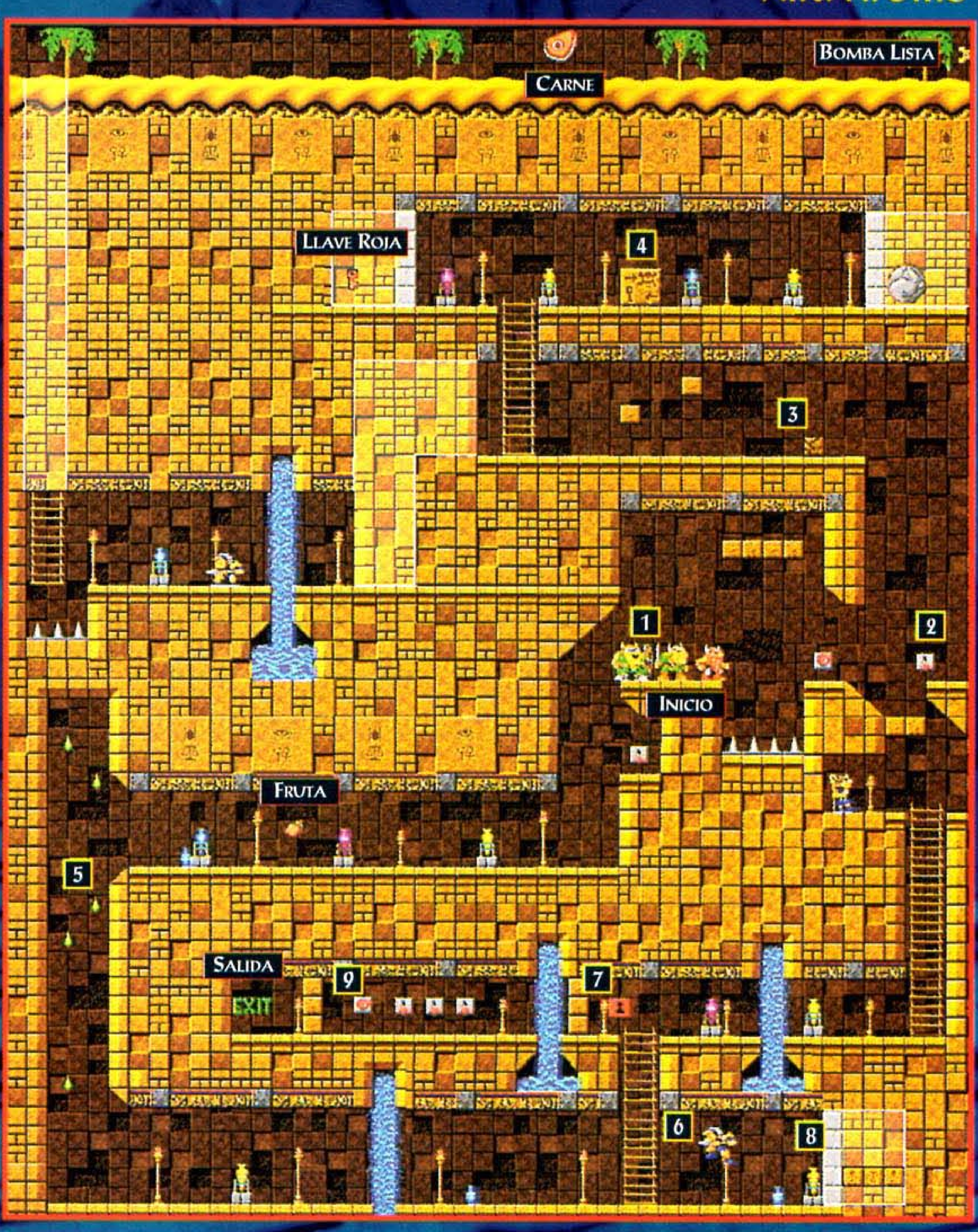
3-. Erik se desplaza hacia la escalera con cautela, esquivando los bloques que caen del techo.

4-. Erik choca contra la pared para poder recoger la llave roja que está escondida. Si por alguna razón (curiosidad, por ejemplo) destruye la pared de la derecha, una piedrecita rodará por encima de él y le dejará como un papiro.





Nivel 14: C1RO



5-. Olaf usa su escudo como paracaídas para descender por este pasillo vertical hacia el suelo. Si le cae encima alguna gota ácida morirá instantáneamente.



6-. Baleog (hasta ahora aburrido como una ostra) bajará hasta el nivel inferior, dispuesto a eliminar al inquieto enemigo con la ayuda de Olaf, que ha llegado hasta aquí con el escudo.

7-. Erik emplea la llave en la cerradura y descubre un extraño puzzle de tres palancas y un interruptor.



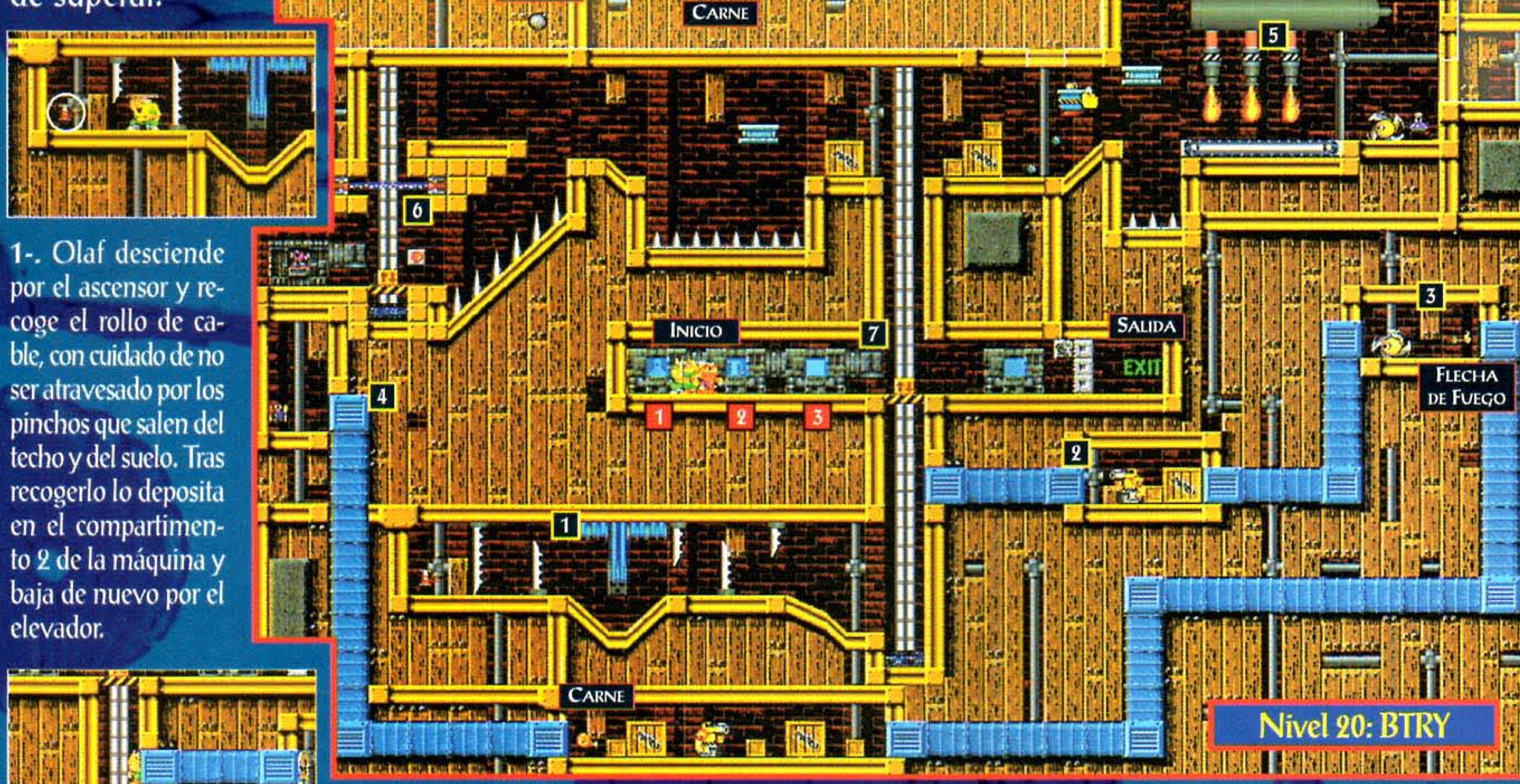


8-. Erik, enfadado por no saber resolver el rompecabezas, choca contra una de las pocas paredes que ha dejado en pie, a la derecha del nivel inferior. Por arte de magia descubre la combinación correcta de posiciones de las palancas.

9-. Tras colocar las palancas en su posición, Erik pulsa el interruptor y tras hacerlo, los tres ya están preparados para pasar al siguiente nivel.

NIVELES 18 al 25: EN LA SEGUNDA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

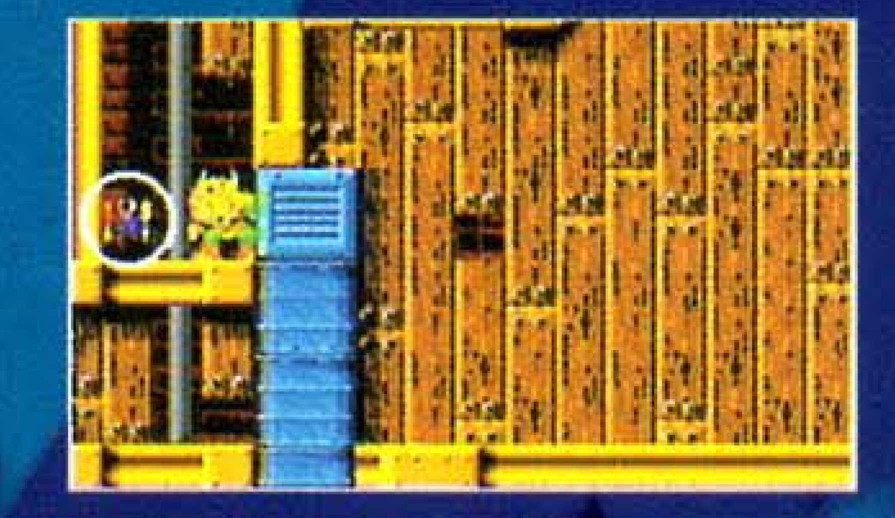
Aunque parezca el título de un tema de historia, no creas que los tres hermanos vikingos ahora tienen que estudiar (sería imposible para ellos), sólo se trata de pasar con tu ayuda 8 niveles realmente duros. Las prensas, pinchos, robots, máquinas... que componen el escenario de esta pesadilla industrial serán extremadamente difíciles de superar.



1-. Olaf desciende por el ascensor y recoge el rollo de cable, con cuidado de no ser atravesado por los pinchos que salen del techo y del suelo. Tras recogerlo lo deposita en el compartimento 2 de la máquina y baja de nuevo por el elevador.

2-. Desde el elevador, Olaf se introduce por el conducto de ventilación y se protege del robot con su escudo. Baleog sigue a Olaf y continúa hacia el siguiente conducto para seguir por la derecha.

3-. Baleog destruye al enemigo y recoge la flecha de fuego (elimina a cualquier enemigo de un solo flechazo). Tras esto continúa avanzando por el conducto de ventilación.



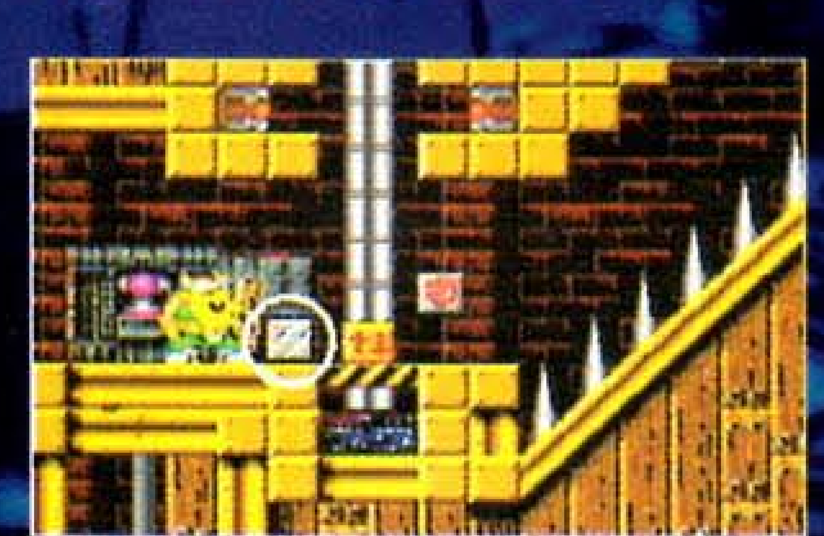
4-. Baleog destruye al robot de un solo flechazo y continúa hacia la izquierda para llegar a las herramientas. Tras esto da la vuelta y libra a Olaf del robot que le disparaba desde el paso 2.





5-. Baleog, desde la plataforma móvil, destruye al enemigo volador a su izquierda y los tres tubos que alimentan con gas las tres llamas a la derecha. Continúa hacia ese lado y recoge el matraz con el producto químico. Tras esto debe depositarlo en el compartimento 1 de la máquina del inicio.





6-. Olaf planea con su escudo sobre los pinchos, pulsa el interruptor para que desaparezca el rayo y arregla la máquina de la izquierda con las herramientas que Baleog le habrá cedido (con el botón select podemos pasar objetos de un vikingo a otro). Tras arreglarla aparece un bloque de metal que recoge Olaf.

7-. Olaf deposita el bloque en el compartimento 3 de la máquina inicial. Con los tres componentes en su interior fabrica unas pilas que recoge Erik. Las deposita en la máquina que está a la derecha y se abre el muro que les impedía llegar a la salida.

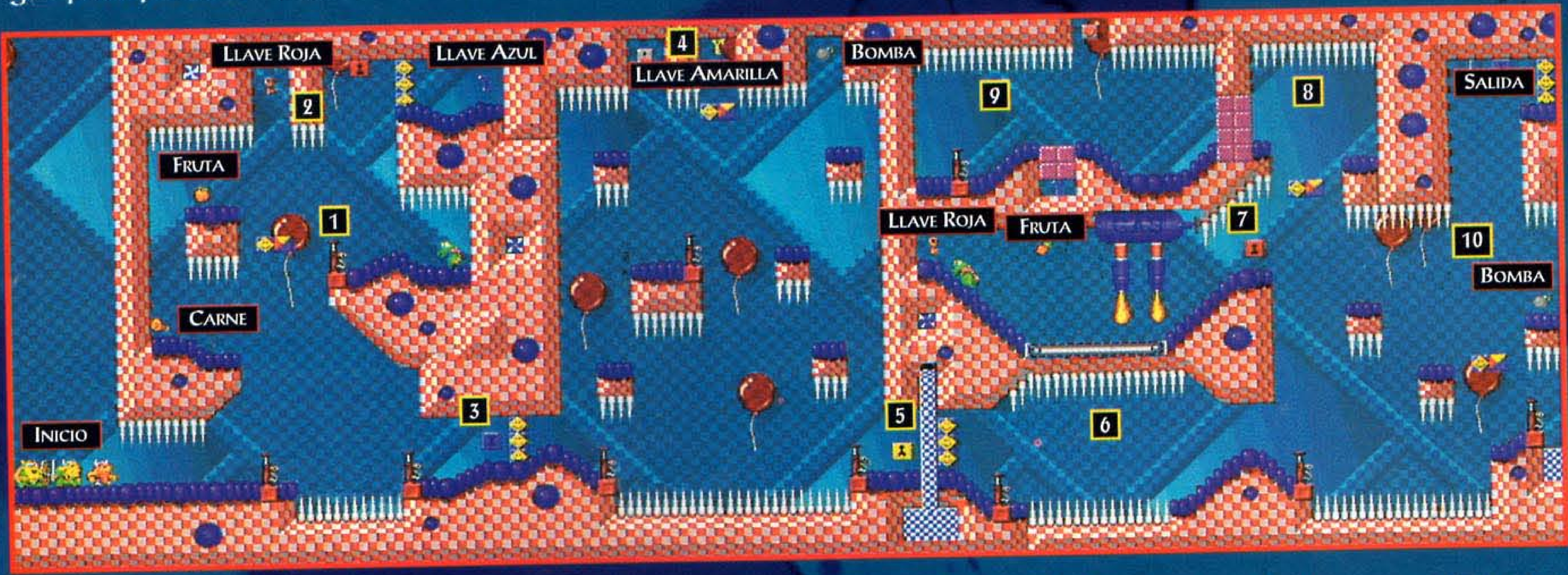




NIVELES 26 al 33: VIKINGOS EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Nuestros héroes vikingos tienen trenzas, dos de ellos son rubios, pero por supuesto ninguno de los tres es Alicia. Sin embargo, comparten con ella un mundo de parecidas características y también lleno de peligros. Por suerte, para facilitarles el camino, a lo largo de las fases encontrarán bombas que los inflarán de gas para poder alcanzar zonas elevadas. Increíble, pero cierto.

Nivel 26: NFL8



1-. Olaf se hincha y se eleva hasta el nivel donde se encuentra el enemigo. Se protege de él con el escudo. Baleog hace lo mismo y destruye a ese enemigo.







2-. Olaf se hincha y recoge la llave, con cuidado de no ser atrapado contra los pinchos por la plataforma móvil. Tras cogerla bajará planeando y se hinchará de nuevo para alcanzar la cerradura roja que destruye los bloques de la derecha. Después de esto Olaf recoge la llave azul.

3-. Olaf usa la llave en la cerradura y así destruye el muro de la derecha. Ahora los tres vikingos pueden pasar.

4-. Olaf se hincha y activa la palanca, que hará moverse a la plataforma pequeña que hay a la derecha.



5-. Olaf vuelve a elevarse para coger la llave amarilla y al deshincharse descenderá planeando hasta la cerradura del mismo color. El muro que hay a su derecha desaparecerá introduciendo la llave.

6-. Los tres vikingos se hinchan y avanzan hacia la derecha. Antes de llegar a los pinchos del techo, expulsan el gas de sus cuerpos y caen en la zona derecha.







7-. Baleog destruye con las flechas los conductos de gas que alimentan las llamas. Él también destruye al enemigo con la espada y recoge la llave roja. Usándola en la cerradura de la derecha, la plataforma derecha se moverá y dejará de ser un obstáculo.

8-. Erik se eleva y recoge la bomba. Con ella ascenderá de nuevo a la plataforma que ha activado Baleog y coloca la bomba en el muro de bloques.

9-. Erik se hincha y flota con cuidado hasta el interruptor que hace desaparecer los bloques que taponan a la llave azul.



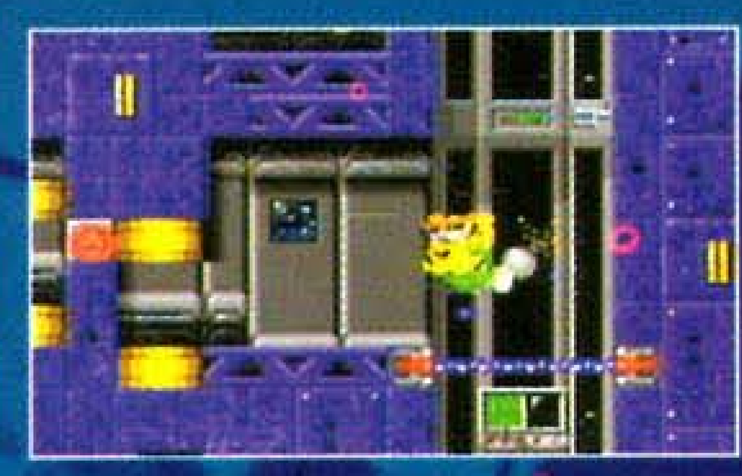
10-. Los tres hermanos suben a la plataforma y se elevan hacia la cerradura azul en la que Erik emplea la llave. De esta forma el camino hacia la meta está desbloqueado.

NIVELES 34 al 37: OTRA ODISEA EN EL ESPACIO

El escenario de los siguientes niveles es ya familiar para Erik, Baleog y Olaf, que recuerdan la primera parte de su extraño viaje. Sin embargo, la dificultad en esta zona de la nave de Tomator es bastante superior y de nuevo, la destreza de los tres vikingos y tu habilidad tendrán que funcionar a toda máquina. Ellos y tú sabéis que el final ya está cerca.

Nivel 34: TFFF

1-. Olaf planea hasta alcanzar la bomba. Con ella en su poder, se teletransporta.



2-. Olaf, tras teletransportarse planea hacia abajo. En su descenso, deja caer la bomba para destruir el ordenador y los bloques. Hecho esto, continúa planeando hacia abajo y coge la llave azul. Se teletransporta y aparece al lado de sus hermanos. Usa la llave y aparece una hilera de bloques para que Baleog pueda pasar.

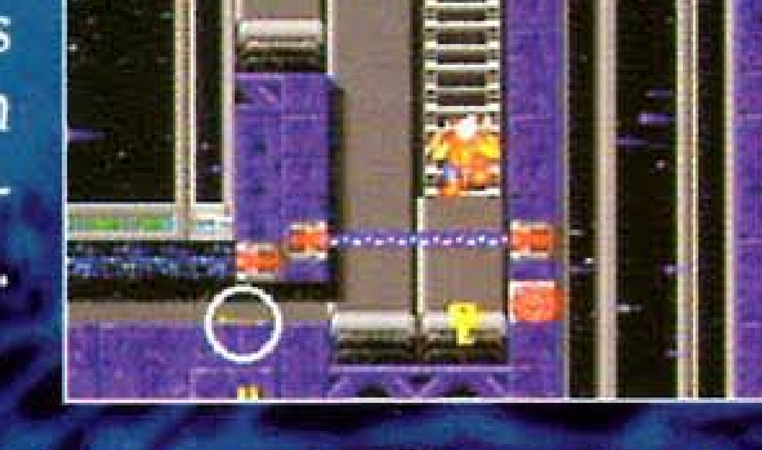
3-. Erik avanza hacia la derecha, salta de muelle en muelle, recoge la bomba y en su caída se engancha al final de la escalera.

4-. Baleog y Olaf descienden por el elevador y destruyen al enemigo para recoger la bomba lista. A continuación Baleog avanza a la derecha.





5-. Baleog lanza una flecha y tras esto, nosotros seguimos el recorrido de la misma con el botón "L". La flecha pulsará el interruptor y desactivará el rayo para que Erik recoja la llave amarilla. Una vez lanzada la flecha, Baleog se teletransporta.



6-. Olaf sube por el elevador y planea hacia abajo hasta llegar al muro de bloques.

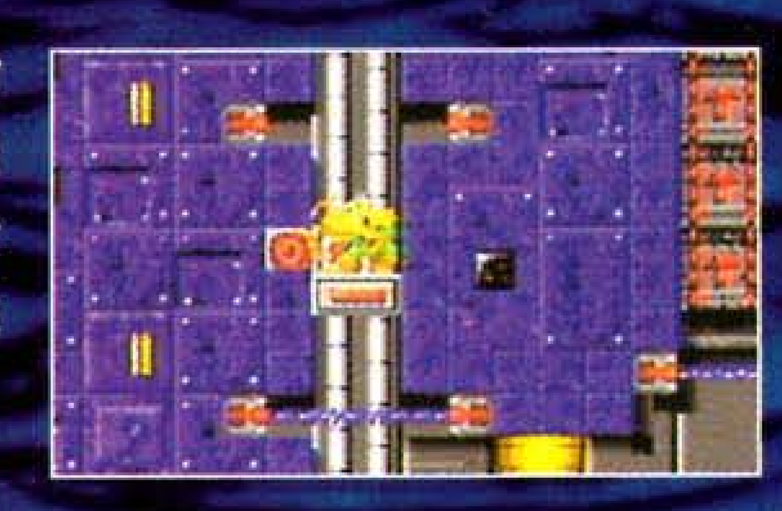


7-. Erik coloca la bomba al otro lado del muro para destruirlo. Se deja caer por el pasillo vertical de su derecha y pulsa el interruptor que desactiva el rayo de la izquierda. Tras haberlo pulsado se teletransporta dos veces y podrá recoger otra bomba.



8-. Olaf planea y avanza hasta recoger la llave roja. Después se teletransporta.

9-. Baleog sube al ascensor y desde él lanza flechas a los dos interruptores. De esta forma consigue que la puerta superior se abra.



10-. Erik se eleva sobre las plataformas ascendentes y coloca la bomba en el muro de bloques grises.

11-. Baleog lanza otra flecha que seguiremos como en el paso 5 para que dé en el interruptor.

12-. Erik salta sobre el escudo de Olaf y se eleva hacia la llave azul.



13-. Olaf usa la llave roja y Erik la azul. El camino a la salida está despejado pero ¡aún quedan tres niveles para volver a casa!

Reyes del Asfalto



Seguramente siempre habrás querido saber qué se siente al pilotar un Fórmula 1 o qué se experimenta al sobrepasar los 300 kilómetros hora. Y también seguramente todo ese mundo de los Fórmula 1 te habrá parecido muy lejano y sólo accesible a unos cuantos privilegiados... Pues bien, para acercártelo hasta tu propia casa, Nintendo ha creado "Nigel Mansell´s World Championship", el juego de coches definitivo. No sólo por su increible sensación de velocidad (hasta 369 km/h sin riesgo de multa), o por sus 16 circuitos de distancias y trazados reales, sino también por sus excelentes gráficos y preciso control. Si te parece que exagero, presta atención a las siguientes páginas y sobre todo ¡agárrate!



Y por si fuera poco, Nigel Mansell, campeón del mundo en incontables ocasiones, desempeña un papel fundamental en el juego. Maestro de maestros, te ayudará a familiarizarte con los circuitos y te dará valiosos consejos con el único objetivo de que consigas la victoria. Su experiencia y tu sangre fría serán también factores fundamentales para conseguirla, ¡si es que puedes!

TODO LO QUE QUISISTE SABER SOBRE NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR

Los programadores optaron por la perspectiva más eficaz y real, introduciendo al jugador en el interior del habitáculo del piloto, teniendo a tu alcance, una serie de datos muy importantes: velocidad, marchas, neumáticos, tiempos, vueltas..., al estilo del más completo "microondas".



TABLA DE EQUIPAMIENTO



ALERONES

Proporciona gran seguridad en las curvas, pero impide alcanzar grandes velocidades.

Ideal para circuitos en los que haya curvas y rectas por igual

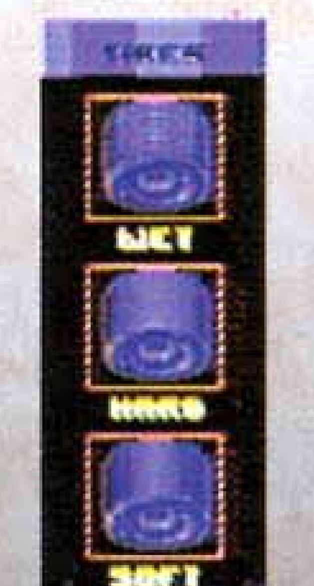
Nuestro vehículo será más incontrolable en las curvas, pero rapidísimo en las rectas.



CAMBIO

Cambio para expertos.

Cambio para iniciados.



RUEDAS

Neumáticos lluvia de desgaste normal.

Equiparemos al vehículo con estos neumáticos cuando el tiempo sea seco y los circuitos no tengan excesivas curvas.

Neumáticos de máxima adherencia, pero rápido desgaste.



CAJA DE CAMBIO



Proporciona al vehículo una baja velocidad pero rápida salida.

Caja de recuperación normal y velocidad media.

Caja de progresión lenta y altas velocidades.

No sólo la velocidad es importante. Equipar adecuadamente a tu vehículo con el alerón, ruedas y caja de cambios correctos para cada circuito pueden suponerte obtener más de una "pole position" en la parrilla de salida.

También dependes de tu equipo de mecánicos: el tiempo que tarden en cambiar tus neumáticos en boxes puede ser determinante. Pero no te preocupes por su rapidez ya que Nigel se encarga de pagarlos bastante bien.



OPCIONES: MAS COMPLETAS Y MEJORES QUE NUNCA

Una pantalla de opciones como la que ves a la izquierda de estas líneas te introduce de lleno en la acción. Completas, adecuadas y claras son las tres palabras que mejor pueden describirlas, con la posibilidad de volver a ellas directamente si en algún momento de cada carrera deseas tirar la toalla.



Escogiendo la opción Race Circuit, podremos competir oficialmente en uno de los 16 mejores circuitos del mundo.



Los datos del circuito aparecerán en una pantalla como ésta. Es importante que nos fijemos en el trazado del mismo y en el estado del tiempo.



Equiparemos nuestro Williams en función del tipo de circuito, climatología y preferencias personales. Recomendamos el equipamiento que nos dé Nigel por defecto.



Antes de comenzar a competir, tendremos que realizar una vuelta de clasificación intentando obtener el mejor tiempo. Para lograrlo te aconsejamos soltar el acelerador en vez de frenar en las curvas.

Tras completar la vuelta de clasificación obtendremos un puesto en la parrilla de salida, en función del tiempo que hayamos conseguido. La "pole position" es la más disputada y difícil de conseguir.





La carrera va a comenzar. Tendremos que esperar al semáforo en verde para pulsar a fondo el acelerador y así obtener un buen puesto desde el principio. Una mala salida puede ser determinante en nuestra clasificación final.

En la opción Full Season podremos correr en el Grand Prix, simulando lo que sería una temporada completa en la vida real.

Lograr la victoria final y ser campeón del mundo tiene un único secreto: la regularidad. Para conseguirla, nuestro objetivo será como mínimo, encaramarnos al podium al final de cada carrera. Si además, alcanzamos el primer puesto, mucho mejor.

A estas alturas estarás realmente impresionado por las posibilidades que ofrece el juego, pero aún hay más... En esta opción podrás correr con el nombre y nacionalidad que prefieras.

Todo se completa con la pantalla de opciones, en la que podremos seleccionar entre dos niveles de dificultad, medición de la velocidad en millas o kilómetros y tests de músicas y sonidos. Realmente completo, ¿no te parece?

En esta opción introduciremos el último código que obtuvimos para volver al juego en el punto en que lo dejamos.

En la opción de controles podremos seleccionar entre 4 configuraciones diferentes.

Si eres zurdo no tendrás ningún problema para dominar el vehículo. El modo de control D está pensado especialmente para tí.



Gracias a la práctica de conducción, podremos familiarizarnos con el vehículo. Para ello tendremos que dar cuatro vueltas a un circuito imaginario, incrementando nuestra velocidad en cada una de ellas.

Para hacernos más fácil la progresión, cada vez que completemos un circuito conseguiremos un magnífico password como éste. Así podremos abandonar la temporada y volver a ella en el punto en el que lo dejamos.



Nuestro puesto en cada carrera se verá reflejado en esta tabla a través de los puntos. Obtener el récord de 160 (lo que supone obtener la victoria en todas las carreras) es un reto que debes afrontar.



En esta opción, la más novedosa de todas (ya verás por qué), inicialmente tendremos que escoger libremente el circuito que nos apetezca, como en Race.



Tras nuestra elección, viene la estrategia de carrera. Optaremos por el equipamiento adecuado para obtener el máximo rendimiento de nuestro bólido.



Antes de comenzar el entrenamiento, Nigel Mansell nos cederá algo de su experiencia, acumulada a lo largo de los años, describiéndonos los rasgos fundamentales del circuito que hayamos escogido.



En una pantalla como ésta, Nigel nos marca las velocidades recomendadas para cada tramo del circuito. Siempre se puede apurar algún km/h por encima de los límites que él nos marque, si queremos obtener los mejores tiempos.

En la pista, él irá en su vehículo por delante de nosotros, recomendándonos las velocidades adecuadas y trayectorias más oportunas. Recuerda que la veteranía es un grado.





Al terminar la práctica, Nigel evaluará nuestro pilotaje puntuándonos según hayamos dominado el circuito.

LOS CIRCUITOS: SOLO PARA PROFESIONALES

Como anteriormente hemos dicho, las velocidades recomendadas son las adecuadas, pero no para un piloto como tú. Si quieres triunfar tendrás que apostar más fuerte que Nigel en cada curva, procurando no salirte, claro.



Como habrás podido comprobar en estas páginas, Nigel Mansell´s World Championship de Super Nintendo te introduce de lleno en la competición reina de los vehículos de cuatro ruedas. En la pista, todo parece estar preparado: tu bólido está a punto, tu equipo eufórico y alerta, pero... ¿y tú? ¿Estás dispuesto a afrontar tambien el reto?

DIARIO DE MARIO

ORGANO DE EXPRESIÓN DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993

LA IMAGEN: *Las últimas apariciones públicas de Mario*
Revolución Total: **STUNT RACE FX**
SUPER NINTENDO: *Campeón de campeones*

Las últimas apariciones públicas de Mario

Estas Navidades han **sido realmente "movidas" para todos, pero muy especialmente para Mario, a él le encantan estas fechas, y aprovecha vuestro periodo de vacaciones para realizar todo tipo de actividades.**

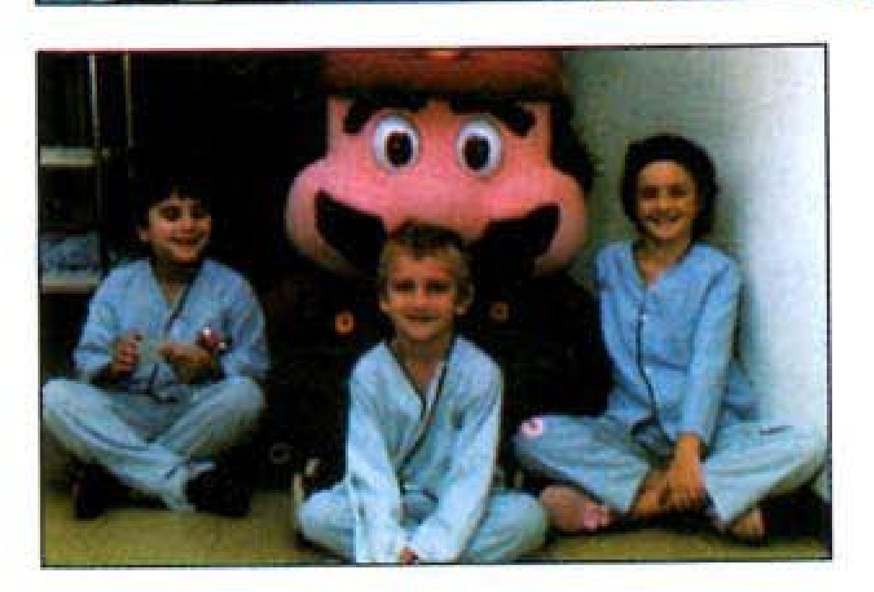
A mediados de diciembre, acudió a su cita anual con el baloncesto. El torneo de Navidad de Nintendo, se celebró en Madrid, y Mario tuvo la oportunidad de saludar a los participantes, bailar con las animadoras y disfrutar contemplando los estupendos encuentros que allí se disputaron.





Realmente, este año ha sido muy especial para Mario, por eso no pudo dejar pasar la ocasión de visitar algunos hospitales de nuestro país, viviendo momentos muy entrañables con todos los niños que le recibían con mucha ilusión y sorprendidos al no esperar su visita.





Mario quiere dar las gracias a todos por el amable trato que ha recibido en los hospitales a los que pudo acudir, y también enviar un saludo muy especial y afectuoso a los niños que con tanto cariño le han tratado.

Stunt Race FX: Revolución total

La segunda generación del CHIP SUPER FX, hace su brillante aparición con Stunt Race FX. Esta nueva versión dobla en velocidad a la aparecida en Starwing -por increíble que parezca- y además permite la opción de dos jugadores simultáneamente. La pantalla se divide, permitiendo que cada uno de ellos tenga su propia visión (similar a Super Mario Kart).



Hay infinidad de circuitos y 2 tipos de carreras: Trial y Stunt. En la primera, compites contra el tiempo, así pues la velocidad resulta esencial. En la segunda, Stunt, lo más importante es la destreza del conductor, que tendrá que esquivar gran cantidad de obstáculos.



Creatividad a raudales y el inmenso poder técnico que proporciona la segunda generación del CHIP SUPER FX, han hecho posible esta nueva maravilla nintendiana.

Super Nintendo: Campeón de campeones

Durante las pasadas Navidades, se celebró en las tiendas "Kabuky" de Bilbao un súper campeonato. Los protagonistas fueron STREET FIGHTER II para SUPER NINTENDO y su versión CHAMPION EDITION de MEGA DRIVE.

La expectación fue inmensa y el interés en participar muy elevado, así lo demuestra el gran número de concursantes que se dieron cita en esta súper competición, 310 exactamente.

Después de varios e intensos días "de lucha", llegó la gran final. Emoción, nervios, pero sobre todo mucha deportividad, es lo que reinó en esta reñida y espectacular lucha.



El triunfo recayó en SUPER NINTENDO, de la mano de Joseba Rodríguez.

Así pues, el título de Campeón de Campeones tiene, ya, un merecidísimo dueño: SUPER NINTENDO y nuestro amigo Joseba.

NOTICIAS CLUB

Como todos vosotros sabéis, la principal misión del CLUB NINTENDO, es mantener una comunicación con socios y usuarios de NINTENDO en general. Por ello, el teléfono es uno de los instrumentos esenciales para el CLUB. De hecho, de los tres departamentos que lo forman, dos: Consultas Generales y Dpto.de Juegos, lo utilizan como un instrumento esencial.

(91) 319 22 44

En el Departamento de Consultas Generales se responde a todas las cuestiones, formuladas tanto por socios como por usuarios, que guarden relación con el mundo de Nintendo en general, esto es: nuevos lanzamientos, periféricos, servicio técnico, problemas con carnet, petición de material...

En el Departamento de Juegos, se responde únicamente a todos aquellos que se acrediten como socios, y a preguntas "técnicas" sobre juegos que ya estén disponibles en nuestro país: trucos, passwords, cómo llegar al final de una fase, cómo encontrar determinado objeto que resulta imprescindible para poder continuar el juego...

Queda claro pues, que un socio del Club Nintendo podrá obtener información sobre los productos Nintendo llamando al número de Consultas Generales. Y que si lo que necesita son trucos, passwords o alguna ayuda de nuestros jugones, también la logrará llamando al departamento de Juegos.



(91) 319 61 55

Sin embargo, un usuario que no sea socio del CLUB NINTENDO, sólo será atendido en el departamento de Consultas Generales.

Esperamos que con esta pequeña explicación, os haya quedado claro que un usuario de NINTENDO va a tener siempre ventajas, pero un socio del CLUB, ¡muchas más!.

EL BUZON

Querido Mario:

Ante todo quería felicitarte por la llegada de NINTENDO a España, yo personalmente estoy muy contento, pero sólo por eso, ya que ahora mismo tengo un problema inmenso y es que se me ha estropeado la SUPER NINTENDO y no sé qué hacer. En la revista número uno del CLUB, al final del todo leí que Nintendo se había creado su propio Servicio Técnico, y a mí me parece muy bien, pero mi padre dice que como es él quien tiene que pagar la reparación de la consola, y llevarla y traerla ¡y todo! que no quiere a no ser que le digan cuánto cuesta y si tardan mucho...

¡Por favor Mario, dime qué puedo hacer!.

Marta Joves

Sevilla

Querida Marta:

Lo primero que quiero es tranquilizarte y decirte que no tienes por qué preocuparte tanto, ya que, como bien dices en tu carta, Nintendo España S.A. tiene su propio taller de reparaciones y aunque esté en Madrid, el servicio es rápido y eficaz.

A continuación te voy a dar la dirección del Servicio Técnico de Nintendo, para que envíes tu consola averiada como más te convenga:

Nintendo España S.A.
Dpto. Servicio Técnico
Avda. Fuentemar 21
28820 Coslada (Madrid)

También te quería aclarar que, si en tu carta me hubieras dicho qué avería tiene tu consola, te podría haber dado el importe de la reparación... No obstante, podrás obtener esta información, y cualquier otra aclaración que necesites, llamando al teléfono de Consultas Generales del CLUB, que por si acaso te recuerdo: 91/3192244.

Por último te quería aclarar, para tranquilidad de tu padre, que los portes de ida los paga el usuario, y los de vuelta corren a cargo de NINTENDO ESPAÑA S.A.

Te aseguro que vas a tener pronto la consola ¡como nueva!, ya me contarás, ¿vale?.

Tu amigo, Mario.

CUADRO DE HONOR

Como sabéis, éste es el espacio reservado para los mejores, los más intrépidos, los que no temen a nadie -ni siquiera al malvado Wario... Sí, me refiero a los jugones como tú, que sois capaces de hacer récords "como rosquillas". La verdad es que como sigáis así, ¡vamos a tener que ampliar esta sección!...

Os recuerdo -aunque creo que ya os lo sabéis- que para aparecer en nuestro Cuadro de Honor, sólo es necesario que nos enviéis una foto del momento del récord (la calidad de la misma es lo de menos), y otra vuestra junto con todos los datos personales, ¡os esperamos!



Jesus Ortiz
Terminar Aladín



Aaron Brito
Terminar Star Wars



David Mariano
Terminar S. Mario World



Andres Caja



Carlos Montagut

Terminar S. Mario Kart



Diana Junyent
Terminar Bart Simsoms

EL SOFTWARERO INDISCRETO

Os escribo desde... no puedo decir dónde, ¡me descubrirían!, pero sí os puedo decir todo lo que he averiguado, porque realmente son noticias importantes.
La variedad de juegos es inmensa, sin embargo, hay que destacar que los de lucha van a tener un protagonismo especial y una calidad digna de mención.

Para empezar, inmejorables noticias para todos los fans de **STREET FIGHTER II**, por supuesto de la mano de Capcom: **SUPER STREET FIGHTER**. Aparte de los 12 luchadores que ya podías escoger con la versión "Turbo", hay 4 más: Thunder Hawk (un musculoso mejicano), Fei Long (muy parecido a Bruce Lee), Dee Jay (un kickboxer de lo más experto) y Cammy (una chica de "armas tomar"). Además, podremos disfrutar también de nuevos movimientos y escenarios.



Los vigorosos protagonistas de "La Bola del Dragón", tampoco han perdido el tiempo, **DRAGON BALL ZZ**, está próximo, muy muy próximo, y tendrá sorpresas, eso sí, los encargados de elaborarlo han sido los mismos que hicieron la primera parte de esta prometedora saga: Bandai.

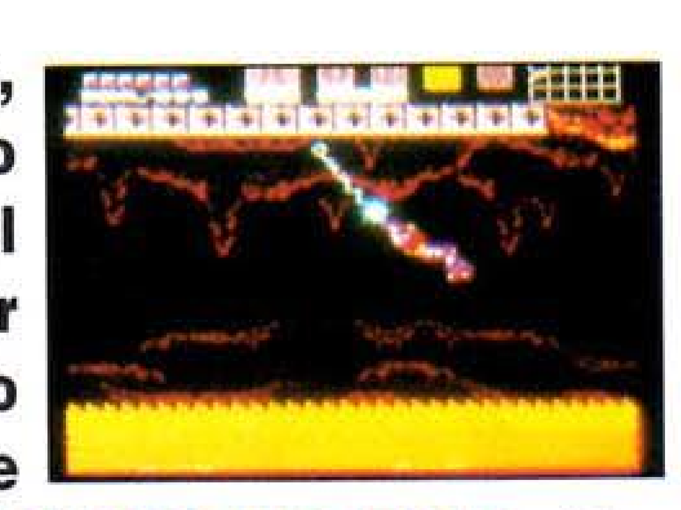


¡Y seguimos!... Ante vosotros tenéis las primeras imágenes de uno de los juegos de lucha más originales de los últimos tiempos: **CLAY FIGHTER**. En esta ocasión son ocho los luchadores, los cuáles, como podréis observar, no son precisamente "adonis", pero desde luego, consiguen su propósito, aportando además un toque de humor. ¡La lucha está servida!.





Y como yo me entero de todo, ¡bueno de casi todo!, sé que otro tema que os interesa mucho es el de los megas... Ya os puedo anticipar que se está realizando un titulazo que tiene la escalofriante cifra de 24 megas: **SUPER METROID**. Teniendo en cuenta la increíble capacidad de SUPER NINTENDO, podemos decir que tenemos ante nosotros una verdadera maravilla de la técnica.





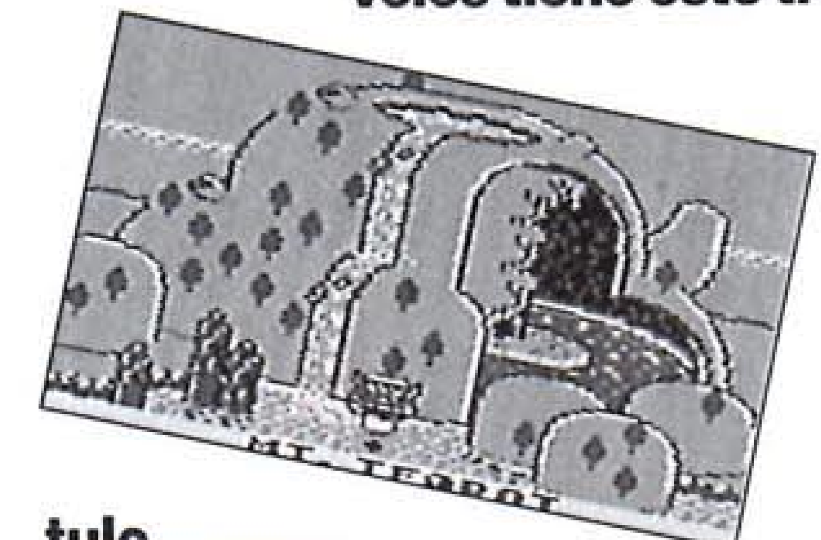
Más innovaciones para la SUPER, concretamente para **EL RATON: SOUND FANTASY**. Un simulador creativo muy especial, que te va a permitir explorar diversas facetas del arte de los computadores, es decir, elaborar tus propias creaciones musicales usando como base infinidad de dibujos y figuras geométricas. Para lograrlo de una manera divertida, Sound Fantasy incluye varias actividades en un solo cartucho: PX Quarter, Beat Hopper y Star fly. Además, también contará con un juego muy parecido a "Alleway" que permitirá a los principiantes practicar el uso del RATON.

Y continúan los súper héroes en nuevas versiones, esta vez le ha tocado el turno al pequeño aventurero de Capcom: Megaman. Asiduo de GAMEBOY, se convierte ahora en un gigante, ni más ni menos que para tu SUPER NINTENDO. **MEGAMAN X**, será el encargado de sorprender a todos los fanáticos de los arcades puros.



Respecto a GAMEBOY, tenemos grandes noticias ya que, tal y como os anunciamos en el número 1 de nuestra revista, va a hacer su aparición la tercera entrega de "los Marios", su nombre: **WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3**. Wario, el más malo de Nintendo, se convierte en el protagonista indiscutible de esta aventura, en la que nos muestra su verdadera personalidad... Como no le gusta nada trabajar, se dedica a robar los tesoros que pertenecen a los piratas que habitan en la isla Kitchen, y así, poder reconstruir su Castillo, destruido por Mario en Super Mario Land 2. Para lograr sus siniestros propósitos, Wario, contará con la ayuda de 3 sombreros: Bull hat -que incrementará su fuerza-, Jetpack hat -con el que podrá volar- y Dragon hat -le permitirá lanzar fuego-. ¿Queréis saber si este juego os permite salvar pantallas?, está bien, os lo diré, si se puede. Y claro, también queréis saber cuántos niveles tiene este título... pues "sólo" 40. ¿Os gustaría conocer el número de...? lo siento, pero tendréis que esperar un poquillo, ¡no os lo voy a contar todo!.





¿Pensabais que ya había terminado?... Pues no, porque me acaba de llegar información confidencial. Parece que hay un gran número de compañías que, con motivo del **Mundial de Fútbol** que se va a celebrar este verano en EEUU., están realizando títulos sobre este gran deporte. Ahora os tengo que dejar, pero el tema promete, hay nombres realmente interesantes en esta lista....¡tendréis que esperar al próximo número para conocerlos!...

FOTO TRUQUI

Yoshi se ha **escapado de Super Mario Kart, parece que los corredores se le han quedado "pequeños". Ahora ha usurpado el sitio de Nigel Mansell, y se dispone a tomar posiciones dentro de su flamante bólido de Fórmula 1, ¡así es Yoshi!...**

MARIO METRO

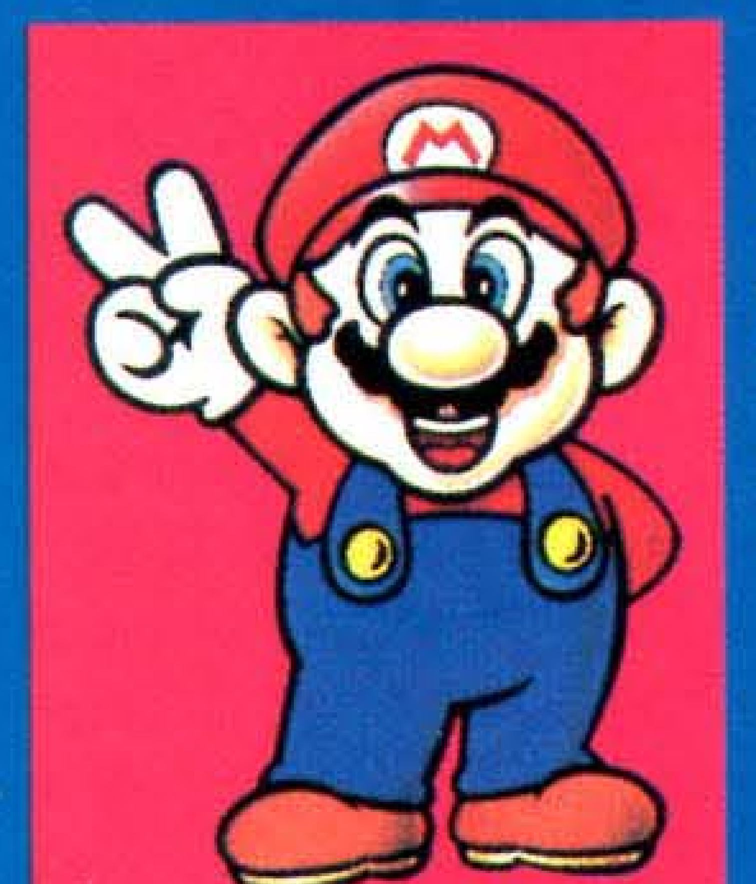
Que SUPER NINTENDO y GAMEBOY patrocinen partidos de fútbol y baloncesto.
La "Fototruqui" y sus insuperables montajes.
Que haya un calendario del CLUB NINTENDO
Que haya un Servicio Técnico de reparaciones que sea de NINTENDO.

El pirateo, que se merece un "pescozón", por ser el causante de muchos desequilibrios económicos.
Que en la sección del "Buzón" sólo se publique una carta.
Que haya tan pocos juegos para el NINTENDO SCOPE.
Que no haya un "Street Fighter II" para GAMEBOY.

Agradecemos su colaboración a: Alfonso Luis Montejo, Javier Pietro, Joan Martínez y Marina Trayter Alemany.



HÉROES...



SUS HABILIDADES

¿Habilidades?. ¡Estamos hablando de Mario!, y por lo tanto no pueden ser pocas, he aquí algunas de las proezas que puede realizar nuestro entrañable amigo:


Correr


Volar


Nadar

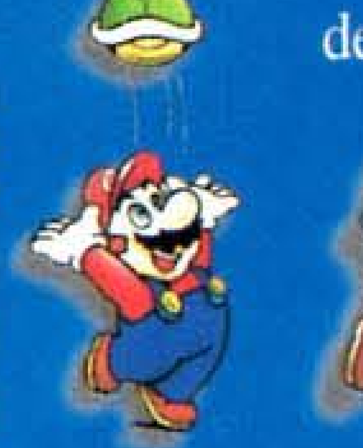

Salto Giratorio


Montar en Dinosaurio


Trepar

SUS ARMAS

Un súper héroe como Mario no necesita muchas armas para poder defenderse de sus enemigos. Su potente salto y las dos que os señalamos a continuación, son suficientes para derrotar a cualquiera que se le ponga por delante:


Lanzar Objetos




Lanzar Bolas de Fuego

SU HISTORIA

La primera aparición de Mario en el mundo de los videojuegos fue haciendo el papel del más malo entre los malos, hace ya mucho, muchísimo tiempo, en un juego llamado Donkey Kong. Parece raro ¿verdad?. Un personaje como él no podía seguir siendo malvado, su carita bondadosa, su dulce aspecto y sobre todo su gran corazón, hicieron cambiar su destino, convirtiéndose en el personaje más querido y protagonista indiscutible de los juegos realizados por Nintendo. Desde ese momento, su aparición en las distintas consolas de la marca ha sido constante: S. Mario Bros.1, 2 y 3 de N.E.S., S. Mario World y S. Mario All Stars de Super Nintendo, S. Mario Land 1 y 2 de Gameboy, son sólo algunos de los títulos que ha protagonizado, y todos estamos seguros que no serán los últimos...



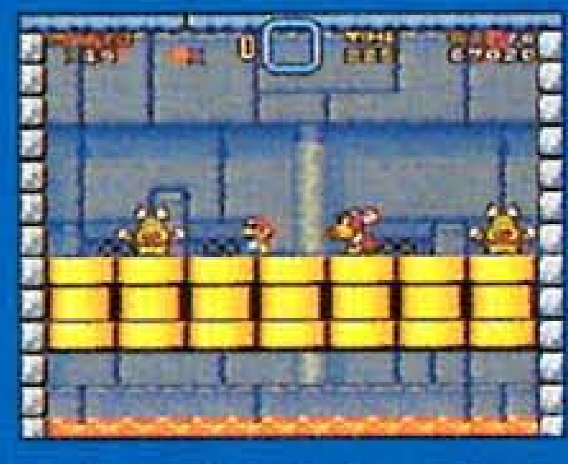




... Y VILLANOS



REZNOR: A pesar de su tamaño, destacan por su gran cobardía. Siempre se agruparán de cuatro en cuatro para intentar acabar con nuestro querido amigo.



WENDY O KOOPA: Coqueta y tremendamente escurridiza son los adjetivos que mejor la definen. Debido a ello, Mario tendrá serios problemas para seguir su pista en ese entramado de tuberías.



LUDWIG VON KOOPA: Este peligroso enemigo pondrá a Mario en más de un apuro. Multitud de bolas de fuego saldrán continuamente de su boca para dar fin a nuestro héroe.



BOWSER: ¿Qué os vamos a contar de él? Ya lo sabéis, es la eterna "pesadilla" de Mario. Su gran empeño en raptar a la Princesa nunca cesará, a pesar de que nuestro entrañable amigo siempre impide sus propósitos.



MARIO
GALERÍA
Hemos querido aprovechar la circunstancia de que, éste es el primer ejemplar de nuestra revista que aparece en 1.994 para desearos ¡UN FELIZ Y PROSPERO AÑO NUEVO!.
Para ello hemos elaborado esta súper página con unos protagonistas de excepción: vosotros y la Navidad.
¡Esperamos que os guste!, y también que nos sigais enviando todas vuestras geniales "obras de arte" a:
CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana 39
28046 Madrid
Paula
Andrea
Sara
Francisco
Juan
Pablo

THE EMPIRE STRIKES BACK

¡Sólo para auténticos Jedis!.



Corrían malos tiempos para la rebelión. Y aunque la poderosa Estrella de la Muerte había sido destruida, las tropas imperiales habían hecho salir a las fuerzas rebeldes de sus bases ocultas para perseguirlas a través de la galaxia. Tras haber conseguido escapar de la terrible flota imperial, un grupo de guerreros de la libertad encabezados por Luke Skywalker, establecieron una nueva base secreta en el remoto mundo helado de Hoth.
El malvado Lord Darth Vader, obsesionado por encontrar al joven Skywalker, envió miles de sondas exploradoras hacia los confines del espacio, hasta que un día...

PLANETA HOTH

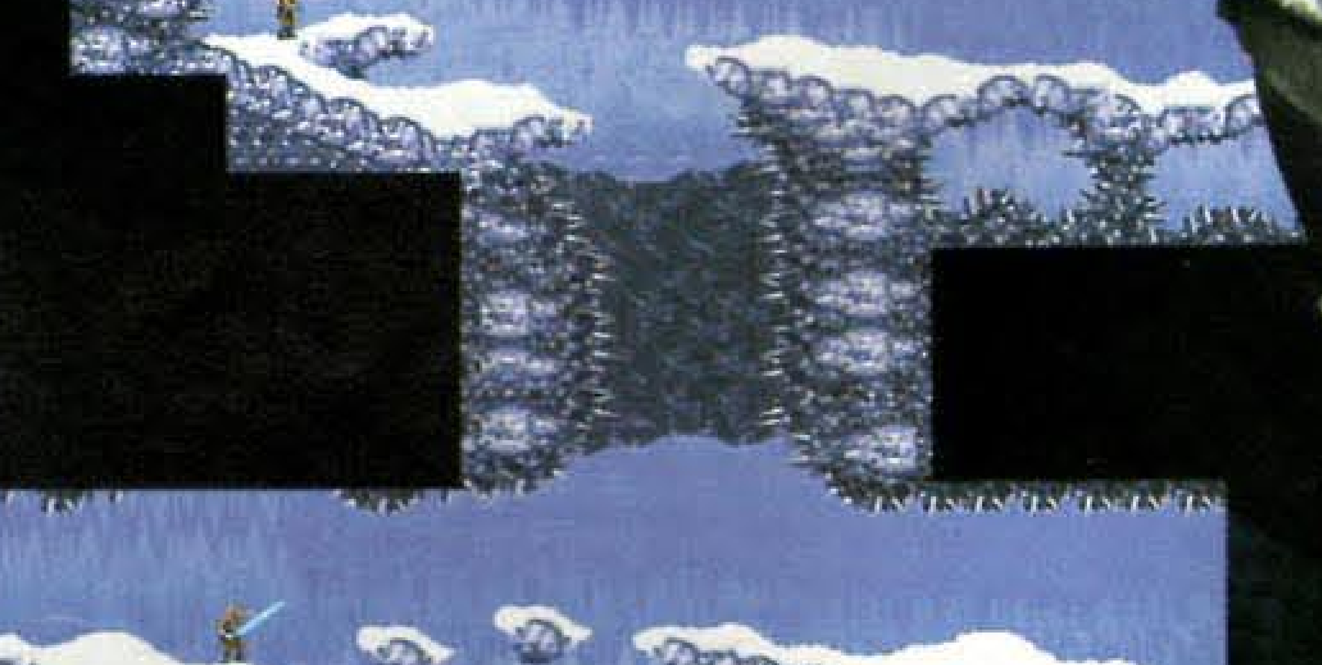


Fase 1.
En una de las habituales inspecciones en el exterior de la base, Luke divisó un meteorito que cayó cerca de donde él se encontraba. Instintivamente montó en su Tauntaun y, tras avisar a la base, fue a investigar el suceso. Antes de poder alcanzar su objetivo, localizó una cueva en la que entró cautelosamente.



Fase 2.
Una vez que logró entrar, se dio cuenta de que no podía volver por el mismo camino, ¡tenía que buscar otra salida!. Desconocía los peligros que guardaba esta cueva helada, así pues, extremó sus precauciones teniendo mucho cuidado de no resbalar. Antes de conseguir alcanzar la salida se encontró, cara a cara, con la criatura que dominaba estos parajes: la bestia de hielo llamada Wampa. Gracias a su habilidad, Luke logró esquivar los zarpazos de la bestia y, sobretodo, de su helador aliento, consiguiendo salir airoso en esta dura batalla.







Fase 3.
Después de haber alcanzado el exterior, volvió a montar en su Tauntaun y se adentró en una zona bastante inhóspita, en la que la habilidad de Luke para sortear todos los peligros fue fundamental. La superficie se había vuelto completamente inaccesible, así pues el joven Jedi, no tuvo más remedio que adentrarse en otra cueva.



Fase 4.
A diferencia de la primera cueva, en ésta no le costó demasiado alcanzar la superficie. No obstante, tuvo que ser bastante cuidadoso con todas las criaturas que allí vivían.



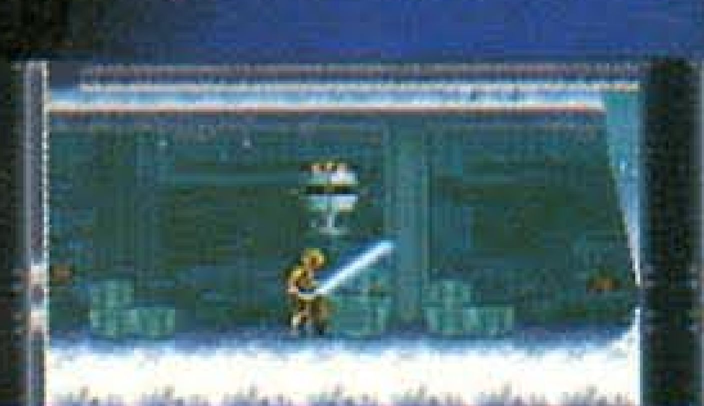
Fase 5.
Cuando logró salir al exterior, Luke se encontró con una sonda imperial, a la que destruyó rápidamente. Su sorpresa fue mayúscula cuando se dio cuenta de que la sonda que había destruido era sólo un señuelo... la verdadera le aguardaba un poco más adelante. Sin pensárselo dos veces, corrió hacia ella para tratar de destruirla antes de que pudiese enviar alguna señal a la flota imperial. Tras una dura lucha, Luke logró eliminarla, pero no pudo evitar que enviase la fatídica señal.







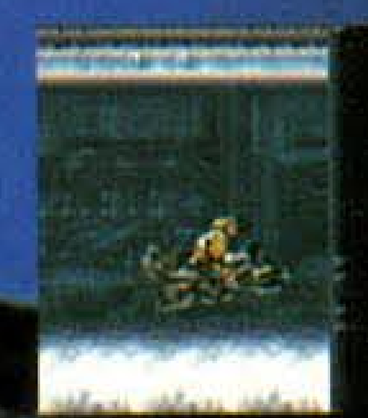
Fase 6.
Ya en la base, Luke se dirigió hacia el hangar en donde se hallaba su Snowspeeder. Durante el trayecto, multitud de guardias trataron de impedir que alcanzase su objetivo. Pero la fortuna le volvió a sonreír, al encontrar a mitad de camino una moto-jet que usó para aproximarse más rápidamente a su objetivo.



















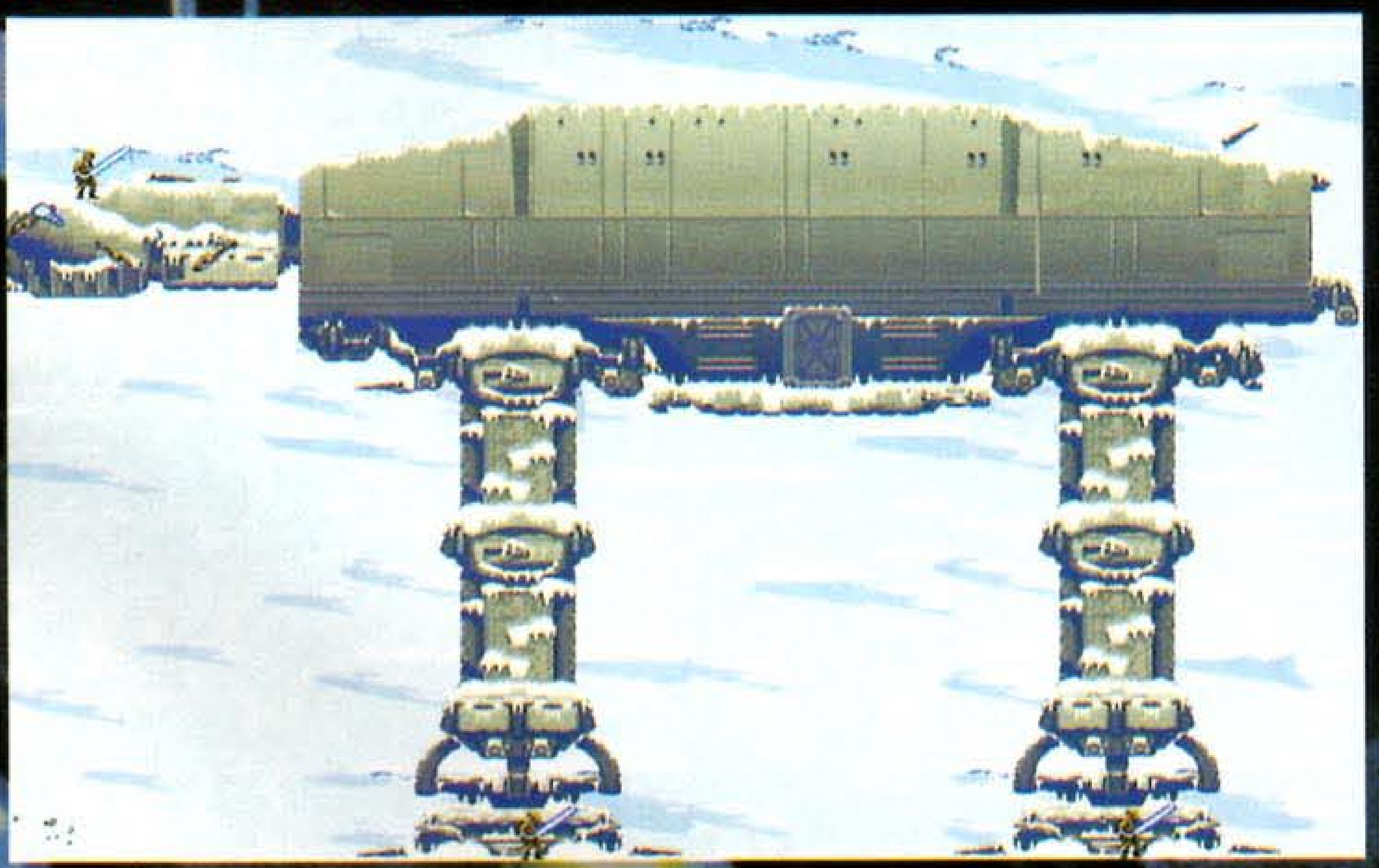




Fase 7.
La misión de las fuerzas imperiales, era destruir el generador que protegía a la base rebelde. Para ello, el Malvado Darth Vader envió a la superficie del planeta un escuadrón de ataque terrestre. Nada más sonar la alarma en la base, Luke cogió su Snowspeeder y se dispuso a defender a los suyos. El despliegue de tropas imperiales era enorme, ¡pero no había que rendirse!, sino buscar el punto débil de cada una de las naves de asalto enemigas y destruirlas.

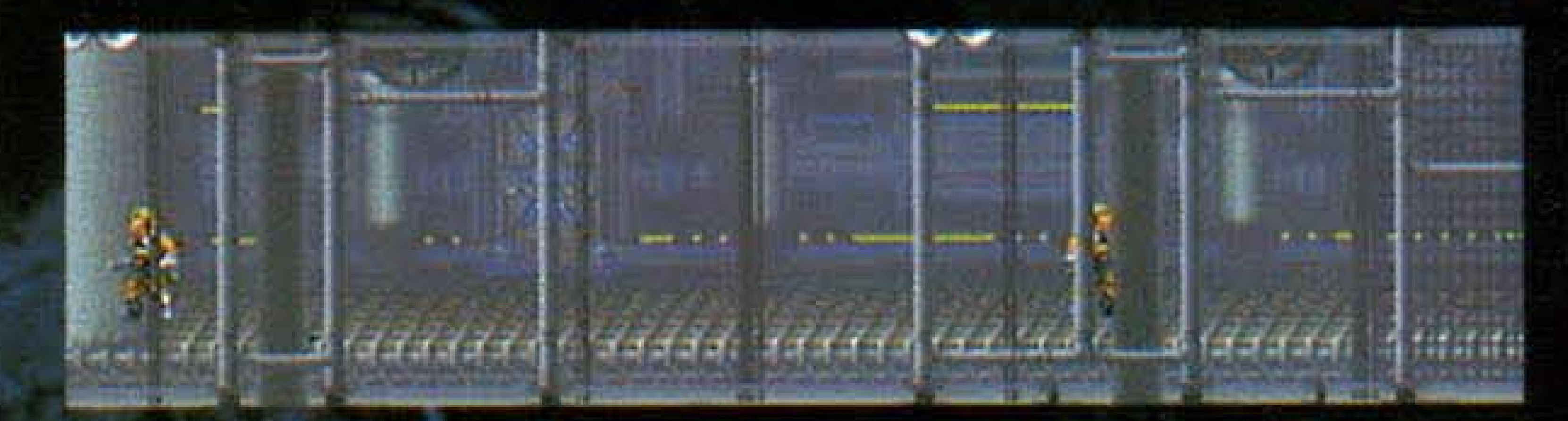


AT-AT WALKER



Fase 8.
Cuando casi todos los AT-AT Walker habían sido destruidos, un láser alcanzó el Snowspeed de Luke derribándolo. Luke consiguió salir con vida y aprovechando que le habían dado por muerto, se introdujo en el interior del AT-AT Walker.

Fase 9.
Una vez que Luke se halló en su interior tuvo que esquivar a los múltiples guardianes y, al mismo tiempo, tratar de alcanzar la parte superior de la máquina. Cuando llegó a la trampilla superior, Luke salió al exterior y sin perder un segundo se dirigió a la cabeza del AT-AT Walker para destruirla y así acabar con este infernal artefacto.





Fase 10.

Pese a todos los esfuerzos de Luke y sus compañeros, las Tropas Imperiales consiguieron entrar en la Base Rebelde. La valerosa Princesa Leia, se había negado a huir en una de las naves de transporte, y continuaba en el interior de la base organizando la retirada. Han Solo debía encontrar a la princesa, antes de que lo hicieran los soldados del Emperador. No fue tarea fácil debido a que el complejo se encontraba totalmente invadido por soldados enemigos. Tuvo que acabar con todos ellos, y lo que es peor, enfrentarse a una máquina mortal ante la cual sólo pudo defenderse armado con su pistola.



Fase 11.

Después de haber recorrido la base infructuosamente, pensó que la princesa podría estar en la sala de control, hacia donde se dirigió sin perder un instante. Antes de conseguir alcanzar dicha sala se encontró con un inesperado visitante, un AT-ST. Tras una ardua contienda consiguió destruirle y acceder a la sala de control donde, efectivamente, estaba la Princesa Leia.





Fase 12.

Perseguidos por las tropas imperiales y sin posibilidad de usar la velocidad luz, la tripulación del Halcón Milenario sólo tenía una oportunidad de escapar al fuego enemigo: introducirse en el campo de asteroides. Realmente era muy peligroso y sabían que las posibilidades de sobrevivir eran mínimas, pero había que intentarlo para escapar de ese infierno.



PLANETA DAGOBAH



Fase 13.

Después de haber escapado de las tropas imperiales, Luke puso rumbo al planeta Dagobah, donde debía localizar a Yoda, el maestro de Jedi. Nada más aterrizar, R2-D2 desapareció entre las pantanosas ciénagas que cubrían la superficie del planeta, pero Luke, siempre atento, logró localizarle antes de que le ocurriera algo.
Su siguiente paso era localizar a Yoda, pero... ¿dónde podría localizarle?. Luke comenzó a caminar por aquel inhóspito paraje, hasta que se encontró con un extraño y misterioso personaje que resultó ser Yoda... ¡él nunca se lo hubiera imaginado así!.



Fase 14.

Las enseñanzas de Yoda continuaron un día tras otro. En uno de los entrenamientos, Luke tuvo una extraña visión, en la que sus amigos aparecían sufriendo las atrocidades de Darth Vader. La amistad de Luke hacia ellos hizo que dejase su entrenamiento para correr en su ayuda, aunque su Maestro le advirtió del peligro que suponía irse sin terminar su aprendizaje. Antes de poder coger su nave se encontró con un terrible habitante del pantano, al que pudo destruir gracias a su gran destreza en el uso del sable láser.



CIUDAD DE LAS NUBES



Fase 15.

Tras haber logrado escapar de las fuerzas imperiales, los tripulantes del Halcón Milenario buscaron un sitio en donde poder reparar la nave averiada. En la pantalla de la nave apareció un nombre: Lando, quien resultó ser un viejo amigo de Han Solo. Rápidamente se dirigieron al punto de destino encontrándose con la sorpresa de que se trataba de una enorme ciudad levantada en las nubes. Nada más aterrizar, Han Solo fue en busca de su amigo a través de los infinitos pasillos que componían la ciudad. Tras un aparatoso encuentro con una terrible máquina -que más que la bienvenida, trató de darle el "pasaporte al otro barrio"-, encontró a Lando Calrissian.

Fase 16.
Más tarde, la Princesa Leia le comunicó a Han que C-3PO había desaparecido, así que Chewbacca comenzó a buscarlo. Como no sabía dónde podía encontrarse, inició su recorrido por los incineradores. Allí se encontró con molestos personajes que no habían salido de esa zona en mucho tiempo, y a los cuales no les gustaba la presencia de Chewbacca. Tanto era así, que uno de ellos, montado en una extraña máquina, trató de liquidarle antes de que consiguiese encontrar a C-3PO.



Fase 17.
Momentos después se dieron cuenta de que el malvado Darth Vader se encontraba en la ciudad y que pretendía tender una trampa a Luke reteniendo allí a sus amigos. La trampa consistía en congelar a Luke en el Congelador de Carbonita, para luego poder llevarle a presencia del Emperador, pero había un pequeño problema, ¿y si Luke no sobrevivía al proceso de congelación?... Vader, no podía arriesgarse a que muriese. Para ello, decidió probar primero el congelador con Han Solo.
En el interior del congelador, Solo tuvo que esquivar los múltiples peligros que guardaba en su interior, hasta que localizó la maquinaria que producía el intenso frío. Trató de destruirla con su pistola, y lo consiguió, pero no sirvió de nada... al final, un frío estremecedor congeló al Capitán Solo en la carbonita.



Fase 18.
Tras haber congelado a Solo y haber comprobado que había superado perfectamente el proceso de hibernación, Vader ordenó que preparasen de nuevo el congelador para Luke Skywalker, y entregó el cuerpo de Solo al caza recompensas. Chewbacca logró escapar de sus captores para tratar de liberar a su amigo, aunque fue completamente inútil. Después de larga búsqueda encontró al caza recompensas, contra el que luchó valientemente. Acto seguido tuvo que enfrentarse a una máquina que destruyó sin ningún problema. Finalmente se reunió con la princesa, consiguiendo escapar de la ciudad a bordo del Halcón Milenario.

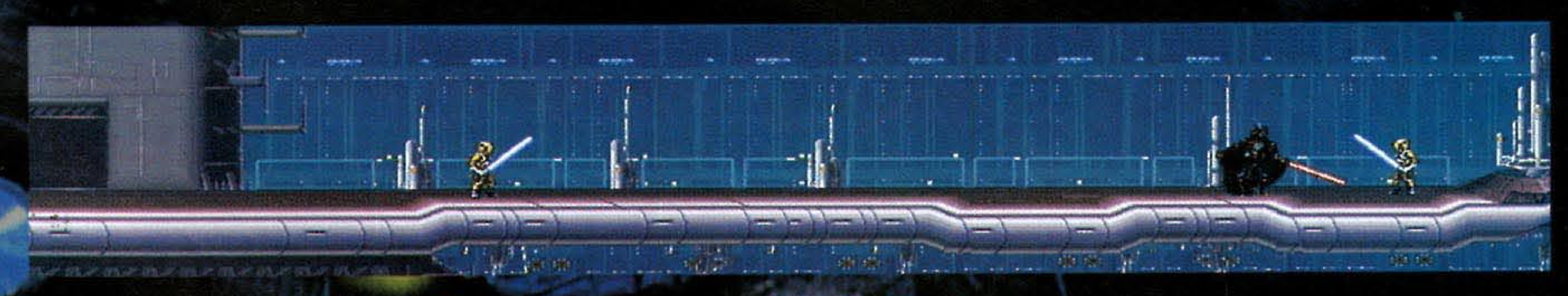


Fase 19.
Mientras tanto, en otro punto de la galaxia, Luke, a bordo de su X-Wing, se dirigía a la Ciudad de las Nubes con el firme propósito de salvar a sus amigos. Según se aproximaba a la ciudad, observó cómo salían a su encuentro varias naves de combate tratando de impedir que llegase a la pista de aterrizaje.



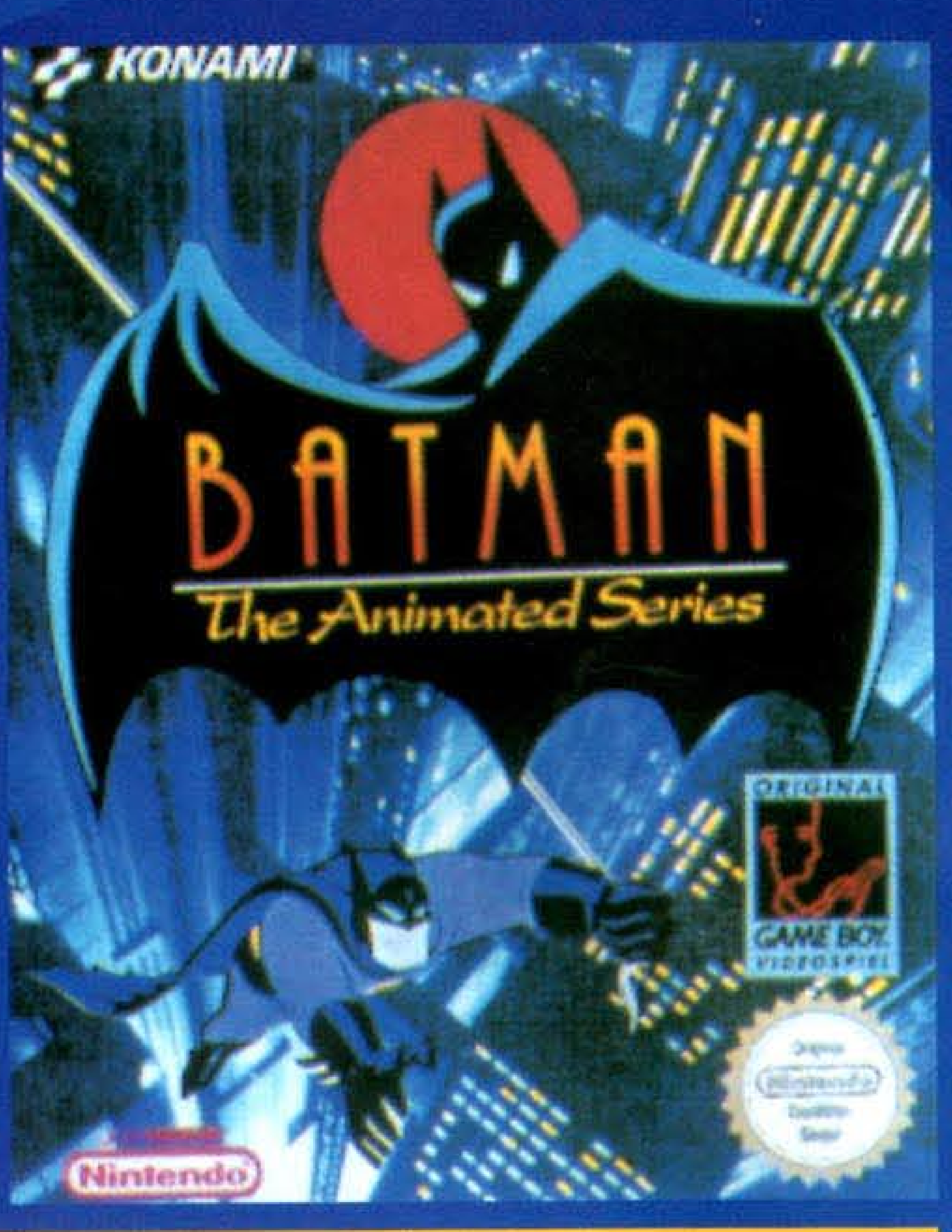


Fase 20.
Una vez alcanzada la pista de aterrizaje, Luke se dio cuenta de que algo extraño estaba ocurriendo en la ciudad. Sin pensárselo dos veces se introdujo en el complejo con suma cautela. En su interior se cruzó con la última persona con la que hubiera deseado encontrarse: Darth Vader. Recordó todo lo que su Maestro le habia enseñado sobre los poderes de la fuerza y las nefastas consecuencias de su mal control y con gran coraje se dispuso para la lucha final contra su más acérrimo enemigo.



QUE LA FUERZA TE ACOMPAÑE...

LA JUSTICIA TIENE UN NOMBRE: BATMAN



¿Quién no ha oído nunca hablar de este Superhéroe? Os daremos algunas pistas: Silencioso, ágil, inteligente y muy habilidoso. ¿Todavía no sabeis de quién se trata? Ahí va la última pista; su símbolo es la silueta de un murciélago sobre una luna plateada. ¡Claro que sí!, se trata de Batman, que ha regresado a nuestra querida portátil para deleitarnos con otra de sus fabulosas aventuras. Y no ha vuelto solo, en esta ocasión viene acompañado de un montón de villanos desalmados, con los que tendrás que enfrentarte para evitar que reine el imperio del mal.

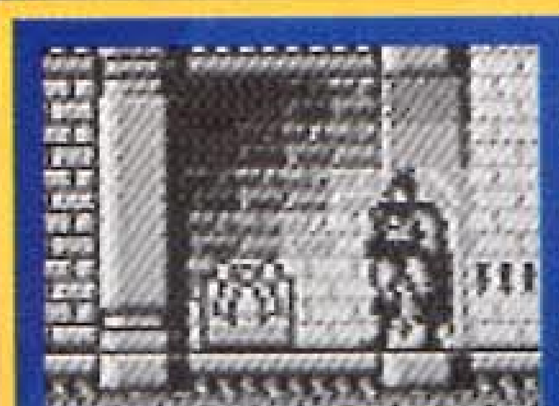
THE JOKE'S ON YOU

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

PELIGROS DE LA FASE





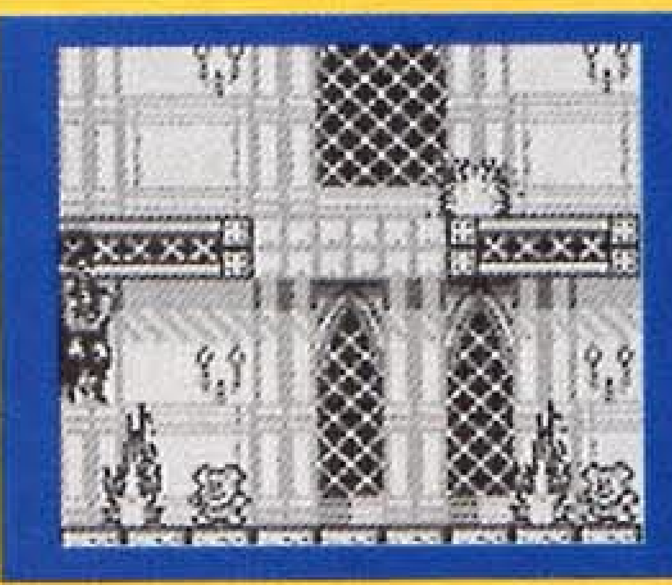
CAJAS SORPRESA
La mayoría contienen una bomba en su interior que aparte de chamuscarte, tratan de robarte algo de energía. Pero si, astutamente, destruyes todas las cajas sorpresa anteriores a ésta, hallarás en su interior una de las armas que habitualmente usa Batman: Los Batarang.



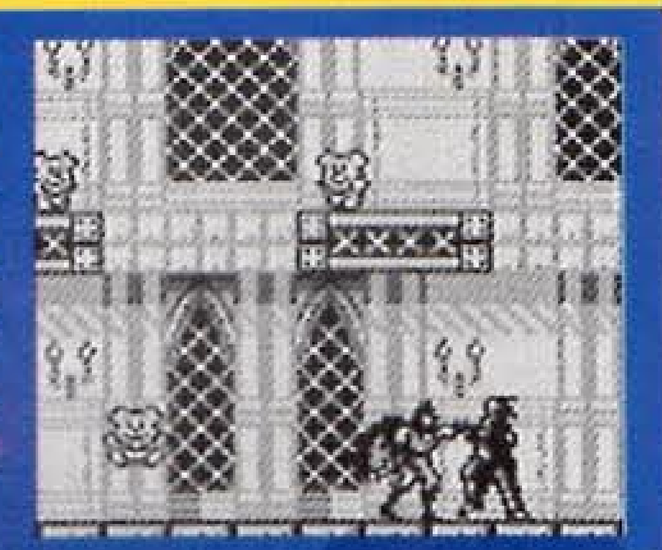




INVESTIGACION
Explora meticulosamente todos los rincones de cada fase. En algunos sitios puedes encontrar objetos tan gratificantes como éste... ¡sobre todo si estás falto de energía!.



JOKER
Este macabro personaje, tiene la particularidad de reirse muy a menudo y de atacarte con unos pequeños ositos de peluche que, en su interior, esconden una pequeña "bomba" sorpresa. ¡Sé cuidadoso!.



THE CHILL OF A LIFETIME

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

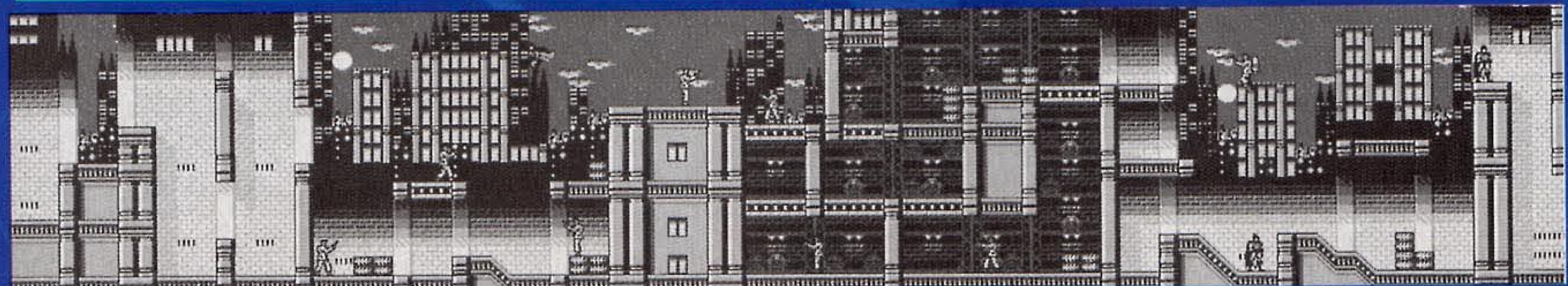
PELIGROS DE LA FASE

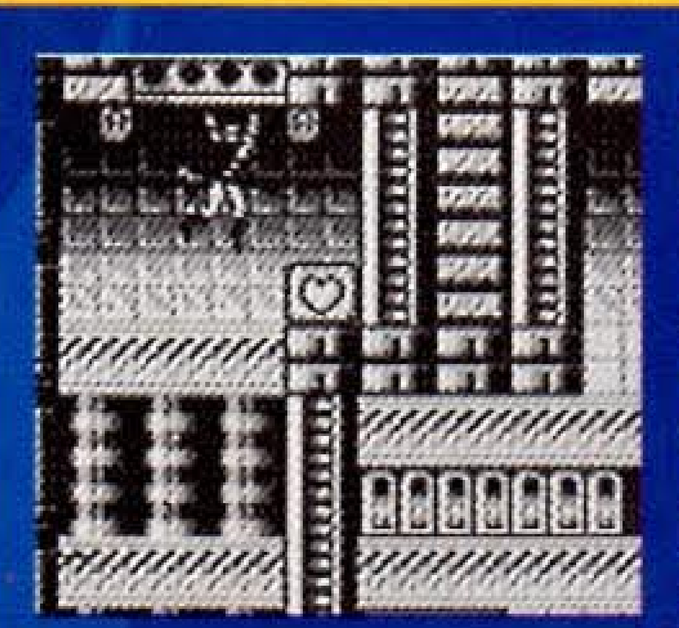






ROBIN
En la segunda parte de la fase tendrás que controlar, no a Batman, sino a su fiel acompañante Robin, cuya principal característica radica en su habilidad para andar por el techo. ¡Por algo es "íntimo" de Batman!.





LABERINTO
La posibilidad de poder ir por varios caminos, indica que hay unos mejores que otros, como te mostramos en la foto.



SCARECROW
El siniestro personaje, con pinta de espanta-pájaros, con el que te enfrentas ahora, será el encargado de hacértelas pasar "moradas" al final de la fase. Su pasatiempo consiste en lanzar calabazas a diestro y siniestro, con el consiguiente riesgo para ti, de ser golpeado por ellas. Realmente eso pretende el muy villano, ¡suerte que puedes andar por el techo!.

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

PELIGROS DE LA FASE



CAÑONES

CONGELADORES



PELIGRO DE CONGELACION
Si cualquiera de los enemigos te congela, pulsa repetidas veces el botón de puñetazo. Con esto conseguirás "entrar en calor" descongelándote rápidamente.



¡SE HABIL!
Debes manejar el "Batgarfio" a la perfección, si quieres atravesar esta zona con éxito.



MR. FREEZE
Este "frío" personaje dispone de dos cañones situados en el suelo que le protegen con toda efectividad. Te será difícil acabar con él pero, al igual que Batman ¡no debes rendirte!.

THE GREEN MENACE

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DE ENEMIGO FINAL

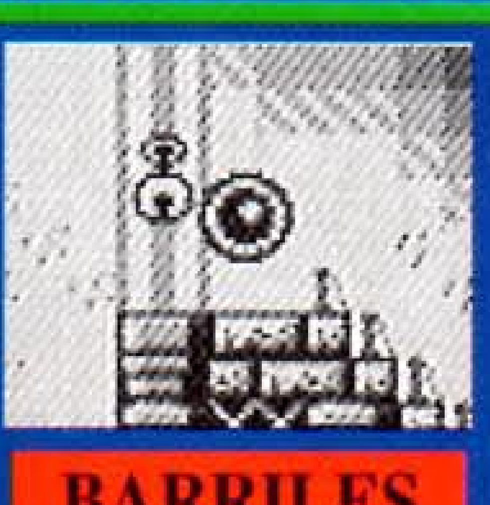


PELIGROS DE LA FASE



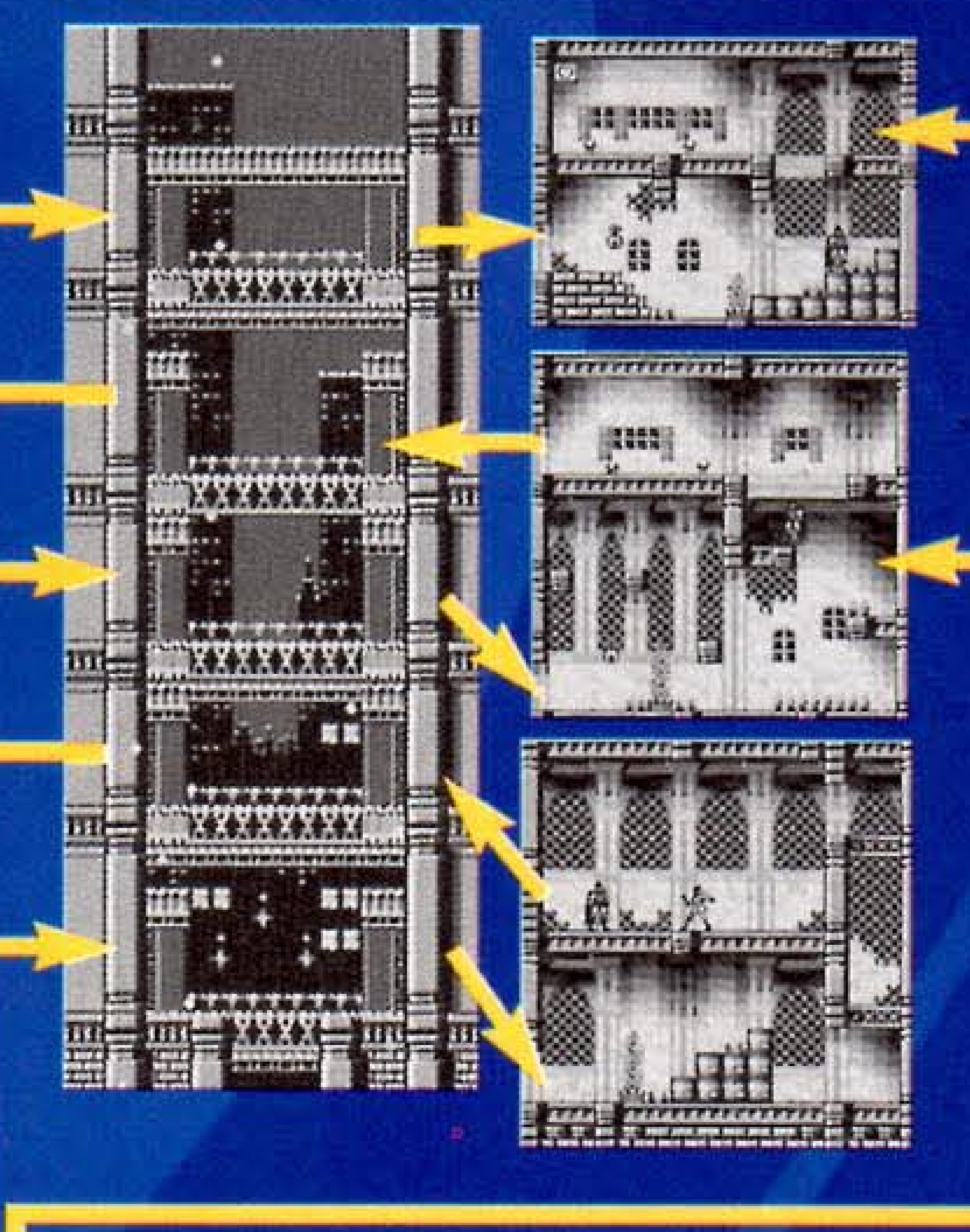


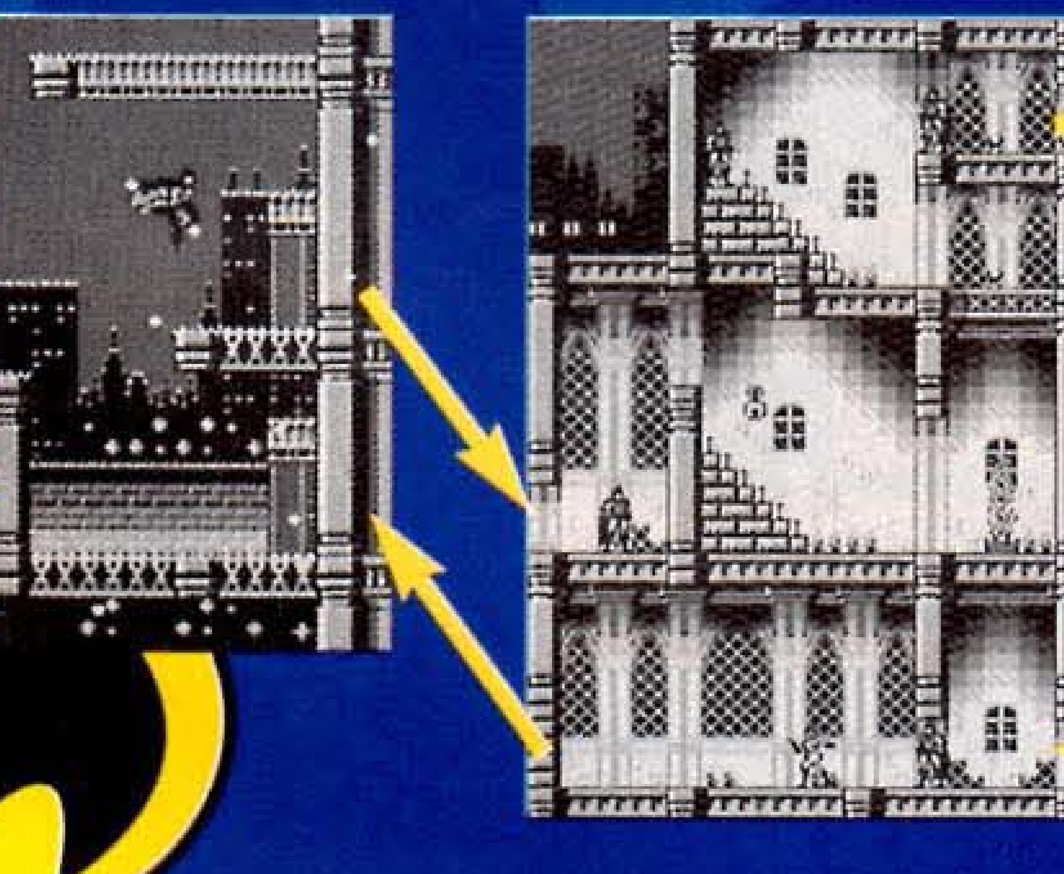
CATWOMAN

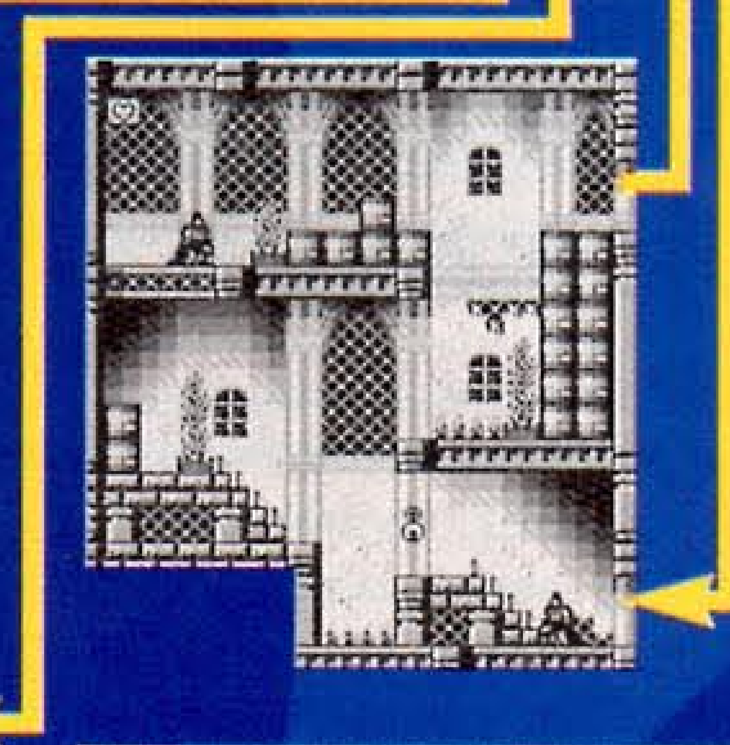


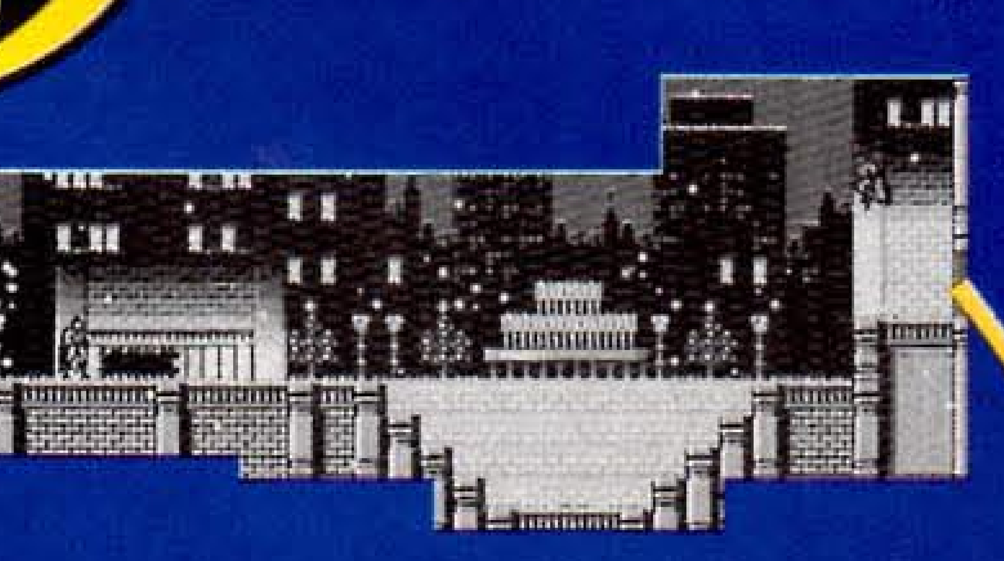
BARRILES

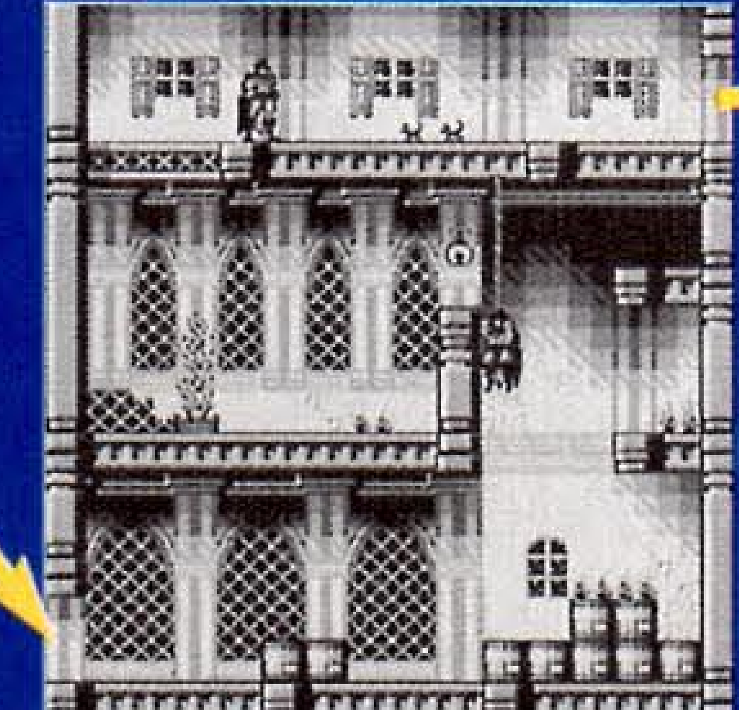
FUEGO













ESCALADA
Tu habilidad con el salto es fundamental para trepar estas paredes. Para tu tranquilidad te diré que e-xisten unos pequeños salientes, que seguro te serán muy útiles.



CATWOMAN
Te enfrentas a la increíble Catwoman. Aléjate de sus terribles uñas, afiladas como cuchillos, y sé hábil a la hora de propinar golpes. ¡Ella no perdona!.

A partir de aquí te vas a enfrentar solo a los múltiples peligros que todavía te aguardan. Unicamente debes recordar este pensamiento de Batman: ¡El mal nunca debe vencer!.

Dennis Daniel el Travieso

Será tu perdición si no atrapas al ladrón

Seguro que alguna vez en tu vida habrás hecho alguna travesura (o más de una y siempre sin querer, claro) y es posible que al recibir la riña hayas pensado: ¡Qué injusta es la vida!; Y sólo por jugar con la vajilla de porcelana...! Algo así ha pensado Daniel al cometer su última pillería, pero esta vez sí que la ha liado.

Su vecino el Sr. Wilson había dedicado toda su vida a cultivar una extraordinaria orquídea salvaje que sólo florecería unos segundos para morir a continuación, el mismo día en que se celebraba el concurso de jardinería. Al tiempo que el Sr. Wilson estaba preparando el acontecimiento, un ladrón "limpiaba" su caja fuerte y Daniel, que oportuno como siempre lo había visto, salió de la casa y gritó en busca de auxilio, distrayendo la atención de todos los presentes en el preciso instante en que la orquídea había florecido. Había robado el protagonismo al Sr. Wilson y eso es algo que nunca le perdonaría...

Daniel tenía que arreglar el embrollo como fuera, así que decidió capturar al ladrón para que el Sr. Wilson le perdonase. Por suerte, el muy despistado caco iba perdiendo las monedas de su botín dejando un rastro que Daniel y tú tendréis que seguir por toda la ciudad hasta dar con él...

OBJETOS

OBJETOS PARA RECOGER

Aumento de puntos	Reponer vida	Aumento de tiempo	Vidas Extra

INVENTARIO DE DANIEL

Armas de Daniel	Vida de Daniel

LEYENDA

- Objetos del decorado que deberás usar para avanzar.
- Monedas marcadas con la X (tendrás que recoger 4 en cada fase).
- Distintos enemigos que aparecerán a lo largo de la fase.
- Enemigo final.
- Puertas intercomunicadoras.


Fases: 6 | **Jugadores: 1** | **Vidas iniciales: 4** | **¿Posee Passwords?: No**



LA CASA DEL SR. WILSON

Daniel se ha quedado encerrado en la enorme casa del Sr. Wilson y para poder salir de ella, tiene que recoger la llave que abrirá la puerta de salida. Ésta es una labor francamente sencilla para un chico como él.

EL BOSQUE HORRIPILANTE



LAS ALCANTARILLAS

DIFICULTAD DE LA FASE

Número de Subfases: 3

DIFICULTAD DEL ENEMIGO FINAL

Al final de este lúgubre escenario nos espera el trabajador de las alcantarillas, uno de los amigos del malvado Switchblade Sam. Este gordo personaje (que de trabajador tiene poco) se limitará a correr de izquierda a derecha intentando alcanzarnos de modo que nuestra energía disminuya. Cuando venga hacia nosotros, saltaremos a la plataforma superior, nos cambiaremos hacia el otro lado sin que caigan sobre nosotros las gotas, y le dispararemos desde nuestra nueva posición con el tirachinas. Fácil, ¿no?

EL PARQUE DE LAS AVENTURAS

DIFICULTAD DE LA FASE

Número de Subfases: 2

LA ESCUELA INFANTIL

DIFICULTAD DE LA FASE

DIFICULTAD DEL ENEMIGO FINAL

Número de Subfases: 2

Si creías que el camino hacia la siguiente fase estaba libre, estás equivocado, porque el despiadado profesor de gimnasia está esperando a que asistamos a su clase especial para chicos traviesos. El personaje en cuestión, saltará del potro de salto al plinton dejando caer en el aire una "bolita" que rodará por el suelo hacia nuestra posición. Daniel tendrá que saltarla y en el aire alcanzarle con su lanzaguisantes. Bastante gimnástico, ¿no crees?

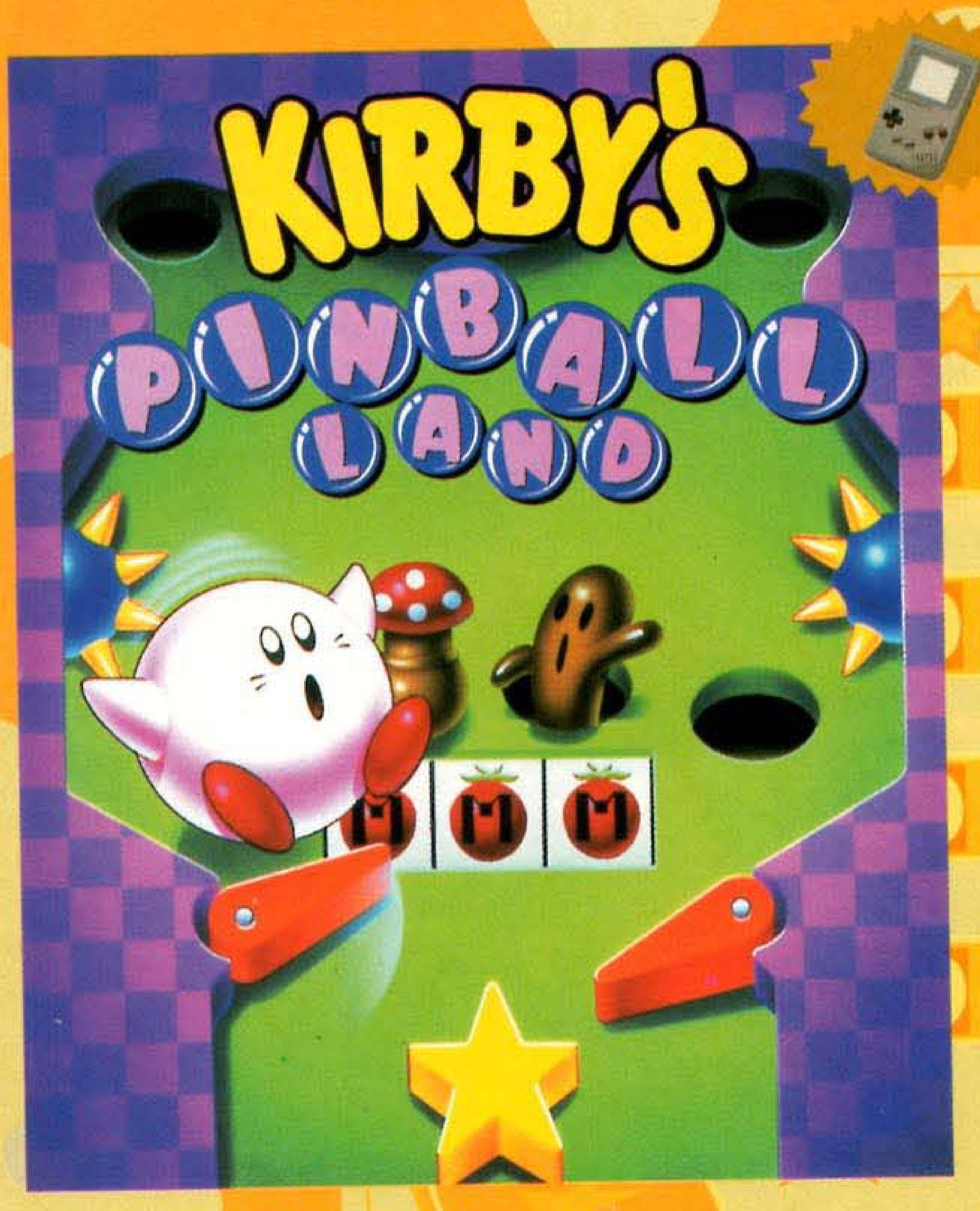
LAS CALDERAS

DIFICULTAD DE LA FASE

Número de Subfases: 4

DIFICULTAD DEL ENEMIGO FINAL

Por fin, Daniel ha alcanzado a Switchblade Sam (para los amigos, Sam a secas) que tiene la intención de ponerle las cosas muy difíciles. Su forma de moverse es básicamente igual a la del Trabajador de las alcantarillas, pero su rapidez es mayor a la hora de desplazarse. Para esquivarle cuando venga a nuestra posición , tendremos que saltar hacia la plataforma superior y cambiarnos de lado, procurando esquivar las llamas que salen de la caldera. Antes o después, la alta tecnología de la pistola de agua de Daniel acabará por destruir a este enemigo y por esta razón el Sr. Wilson nos estará eternamente agradecido. Pero... ¿que nuevas travesuras estarán rondando por la cabeza de Daniel?

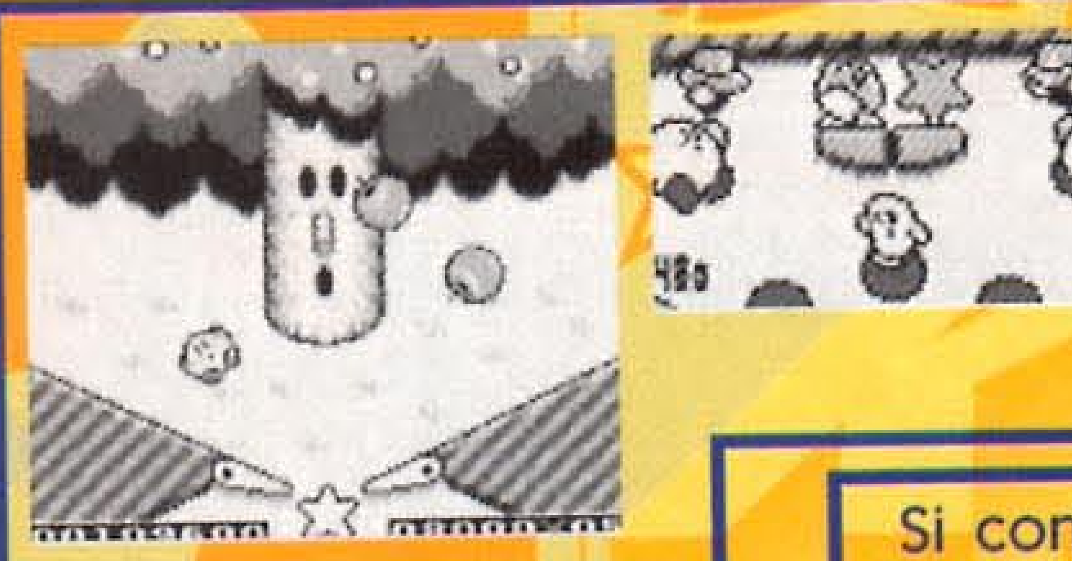


¡MAS KIRBY'S QUE NUNCA!

Si realmente te gustó Kirby's Dream Land no puedes perderte este cartucho en el que, nuevamente, Kirby es el protagonista indiscutible. ¡El Rey Dedede y sus esbirros han regresado!, y no precisamente para dar un paseo, sino para adueñarse de Pinball Land.
Compite en tres alocadas y desenfrenadas máquinas de pinball con miles de sorpresas y descubre todos sus secretos, sé hábil con los flippers... y sobre todo, ¡no te fíes de nada!.

BOSQUE DE WISPY

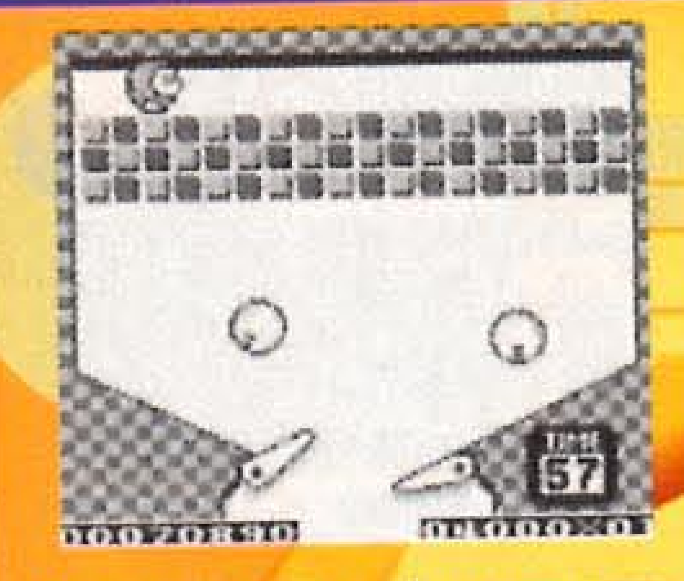
Adéntrate en este tenebroso bosque y vigila tus espaldas. Aquí, ¡hasta los árboles son peligrosos!.

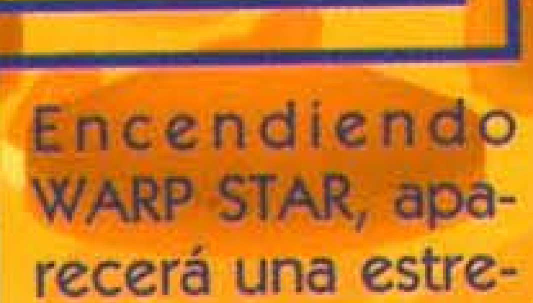


Tirando las tres setas, aparecerá una estrella que te conducirá al jefe de este pinball: Wispy, al que tendrás que golpear en la cara, teniendo especial cuidado con las bombas que te lanzará.

Si consigues tres Kirbys puedes acceder a la siguiente pantalla de este mundo.







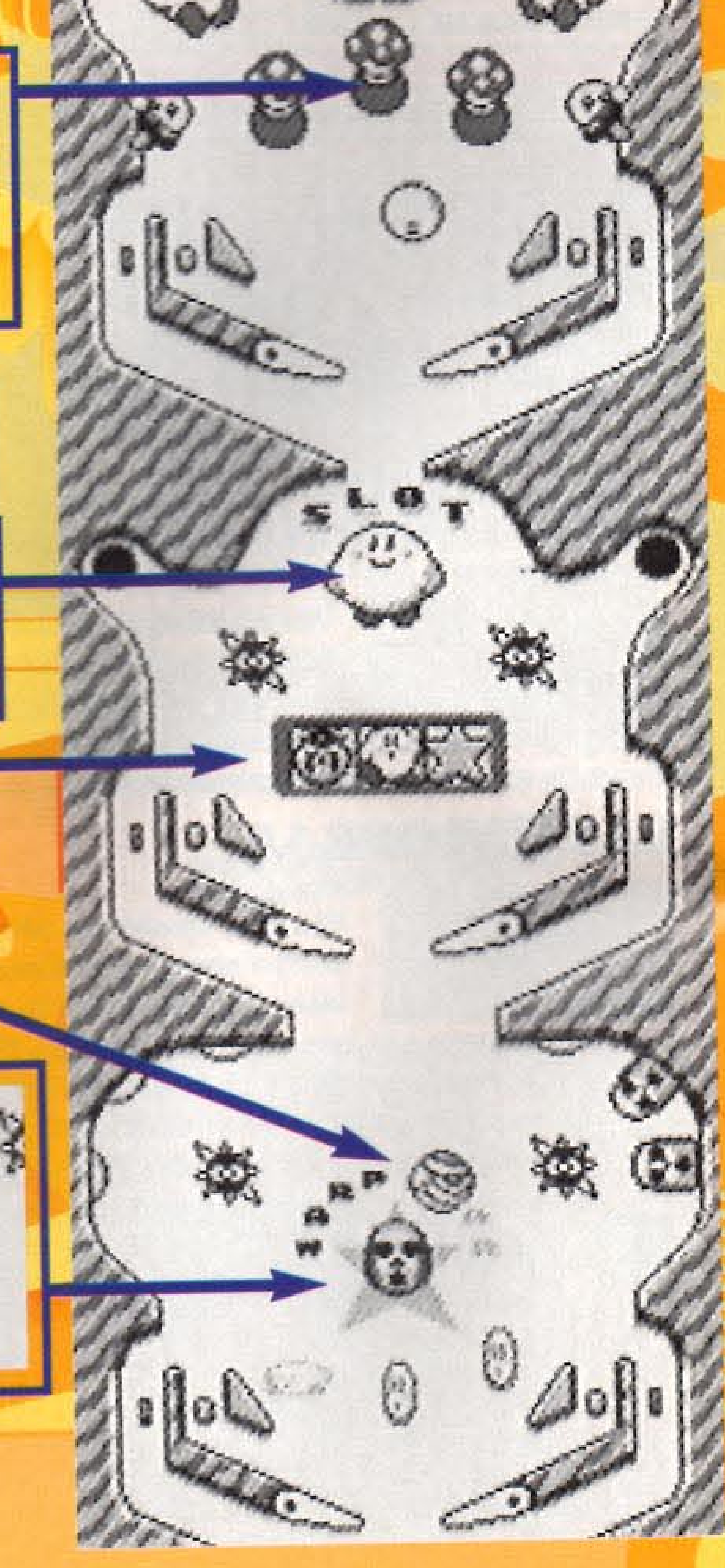
Seguro que alguna vez has visto o jugado con alguna "tragaperras". Ahora tienes que jugar con ella y si, con un poco de suerte sacas tres estrellas, descubrirás el modo de entrar en la pantalla de bonus.



Encendiendo WARP STAR, aparecerá una estrella que te trasladará a una pantalla en la que podrás elegir un nuevo pinball.

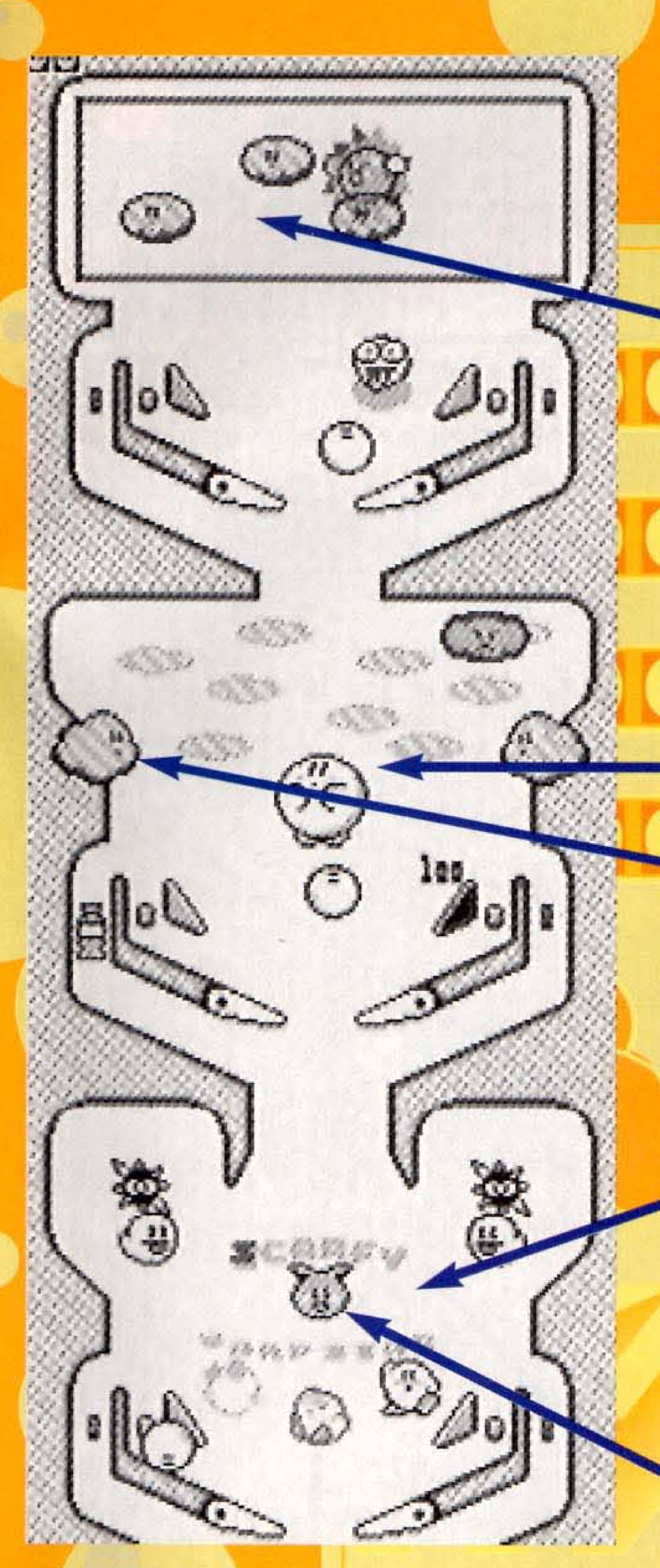


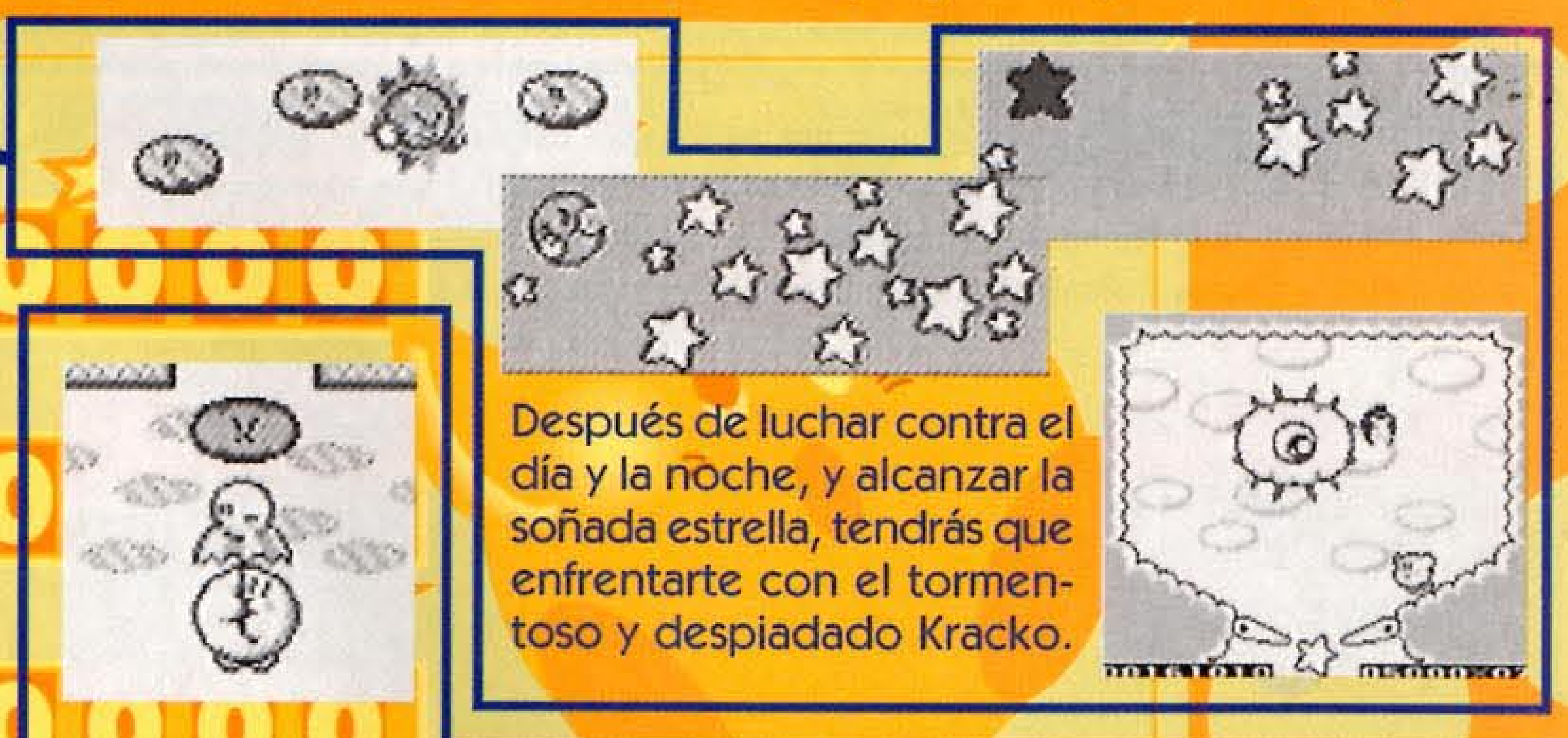
Dispara contra las seis caras, y el busto central se convertirá en un lanzador. Colando la bola en el agujero, podrás lanzarla en la dirección que quieras..¡Simplemente debes apuntar con la punta de la estrella!.



KRACKO

Atención a las nubes que presagian tormenta, lucha contra el día y la noche y trata de destruir a los fantasmas que pululan por estos parajes.



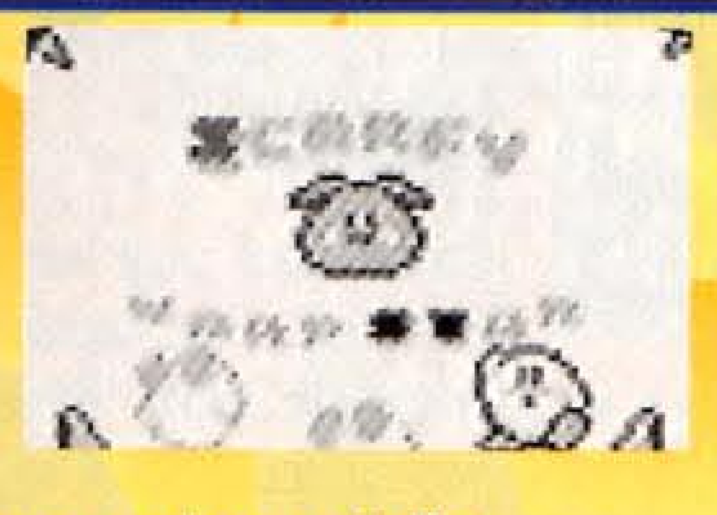


Después de luchar contra el día y la noche, y alcanzar la soñada estrella, tendrás que enfrentarte con el tormentoso y despiadado Kracko.



Golpeando varias veces esta simpática nubecilla, conseguirás que descargue la lluvia sobre el gordinflón Kirby, que en su intento de protegerse del "chapuzón" te lanzará a la siguiente pantalla.

Completando WARP STAR podrás cambiar de pinball si lo deseas. Los fantasmas que giran sobre los erizos son la clave para conseguirlo.





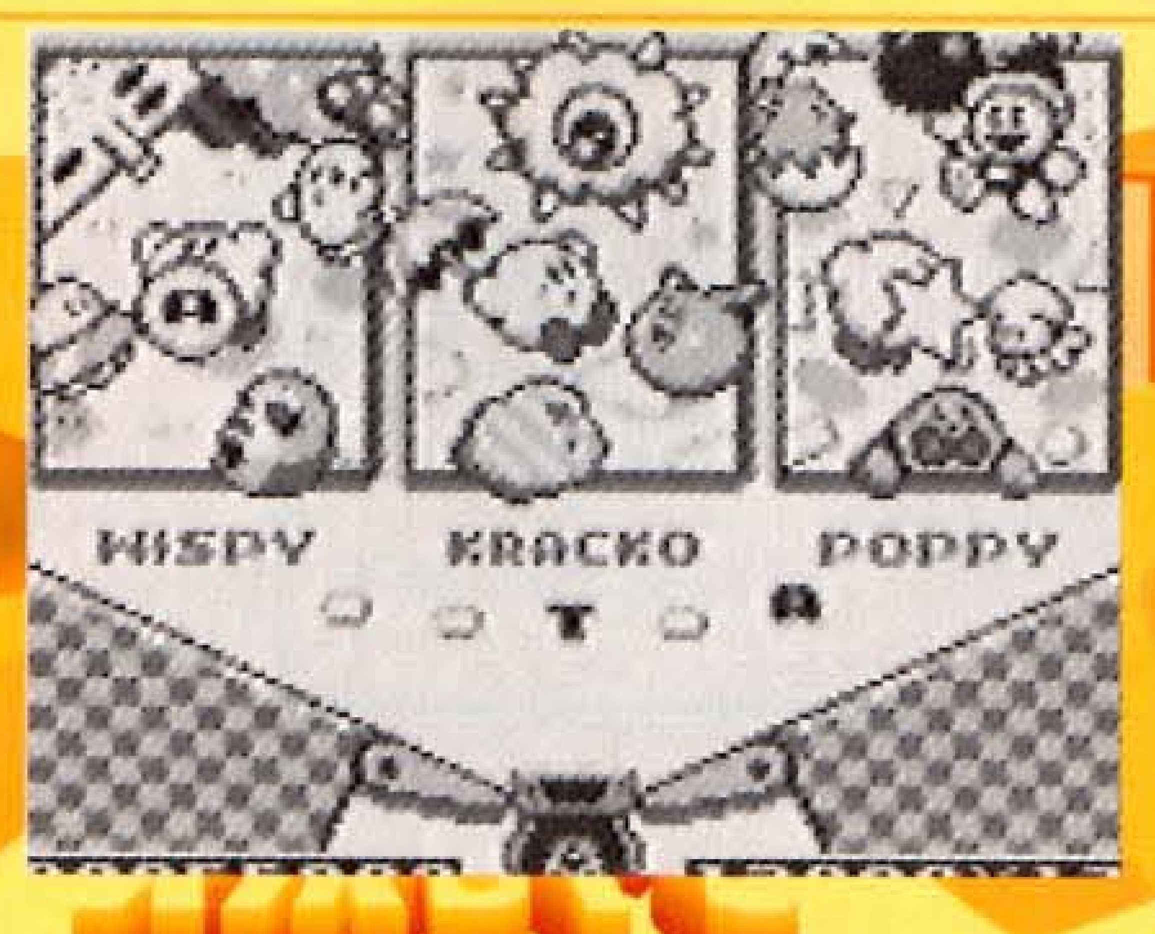
Estas nubecillas te irán ofreciendo suculentos ítems de diferentes objetos. Uno de ellos te mostrará el camino hacia la pantalla de bonus.

Este cerdito, aparentemente solitario, se convertirá en tres cuando ilumines la palabra SCARFY. Gracias a él conseguirás pasar de pantalla.

CURIOSIDADES



- Si por algún casual se te cuela Kirby, ¡no te preocupes!, tienes la oportunidad de devolverle a la pantalla de juego pulsando el botón A en el momento justo. Cuanto más cerca del límite de abajo pulses el botón más arriba conseguirás lanzar a Kirby.



- Cada vez que termines una máquina de pinball, te aparecerá la pantalla de elección de mundo. Si te fijas en el lugar en donde antes había una estrella, aparecerá ahora una letra que irá cambiando. Si la golpeas con Kirby, dicha letra pasará a formar parte de la palabra EXTRA, y si la completas obtendrás un Kirby gratis.

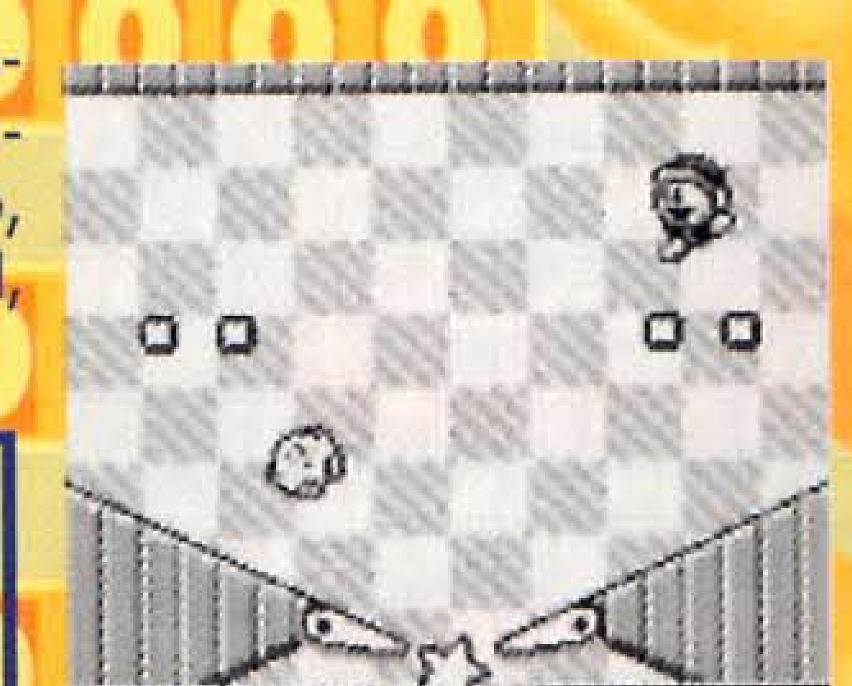


- Cada vez que Kirby pase por encima de sus réplicas, éstas se irán iluminando. Si logras mantener las tres encendidas al mismo tiempo, aparecerá un tope en la parte inferior de la pantallla que impedirá que puedas perder a Kirby. Si por el contrario se apagan las tres, el tope desaparecerá.

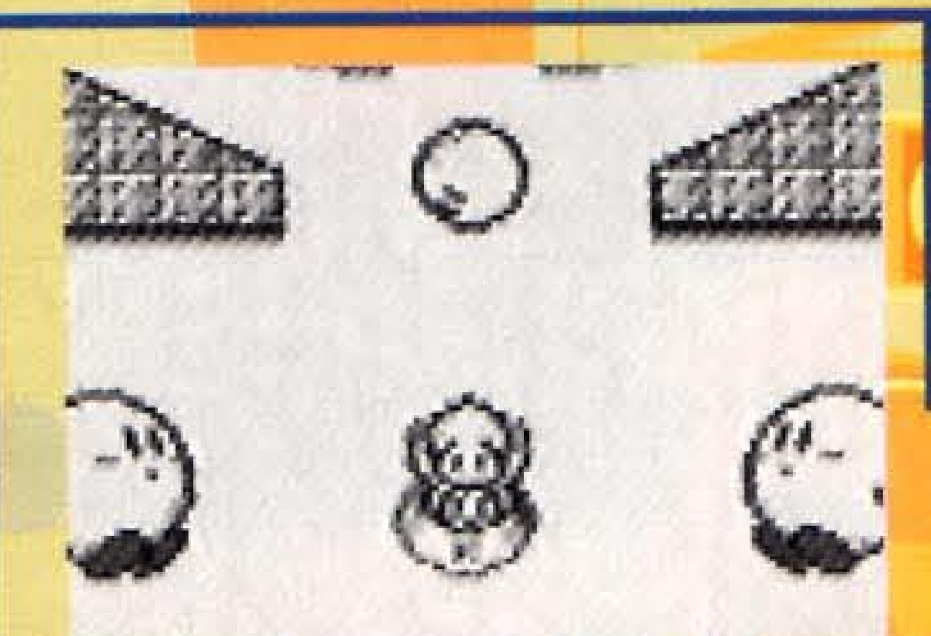
HERMANOS POPPY

Este entretenido pinball te dará la oportunidad de realizar acciones tan dispares y divertidas como: hacer de guardaespaldas de indefensos pollitos, jugar una tanda de penaltis con un calamar como portero...



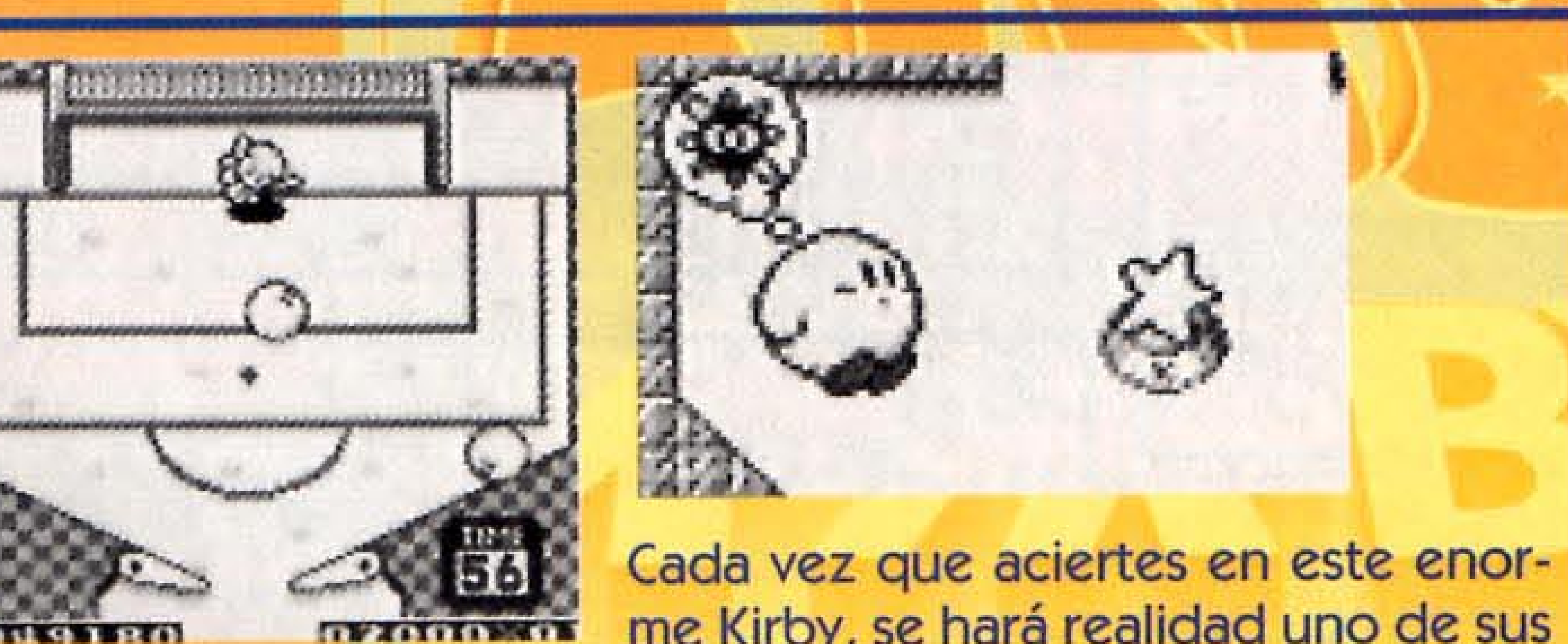


Debes evitar que las réplicas de Kracko destruyan los huevos y al mismo tiempo conseguir que salgan los pollitos. De lo contrario, nunca encontrarás a los jefes de este pinball, los malvados hermanos Poppy.

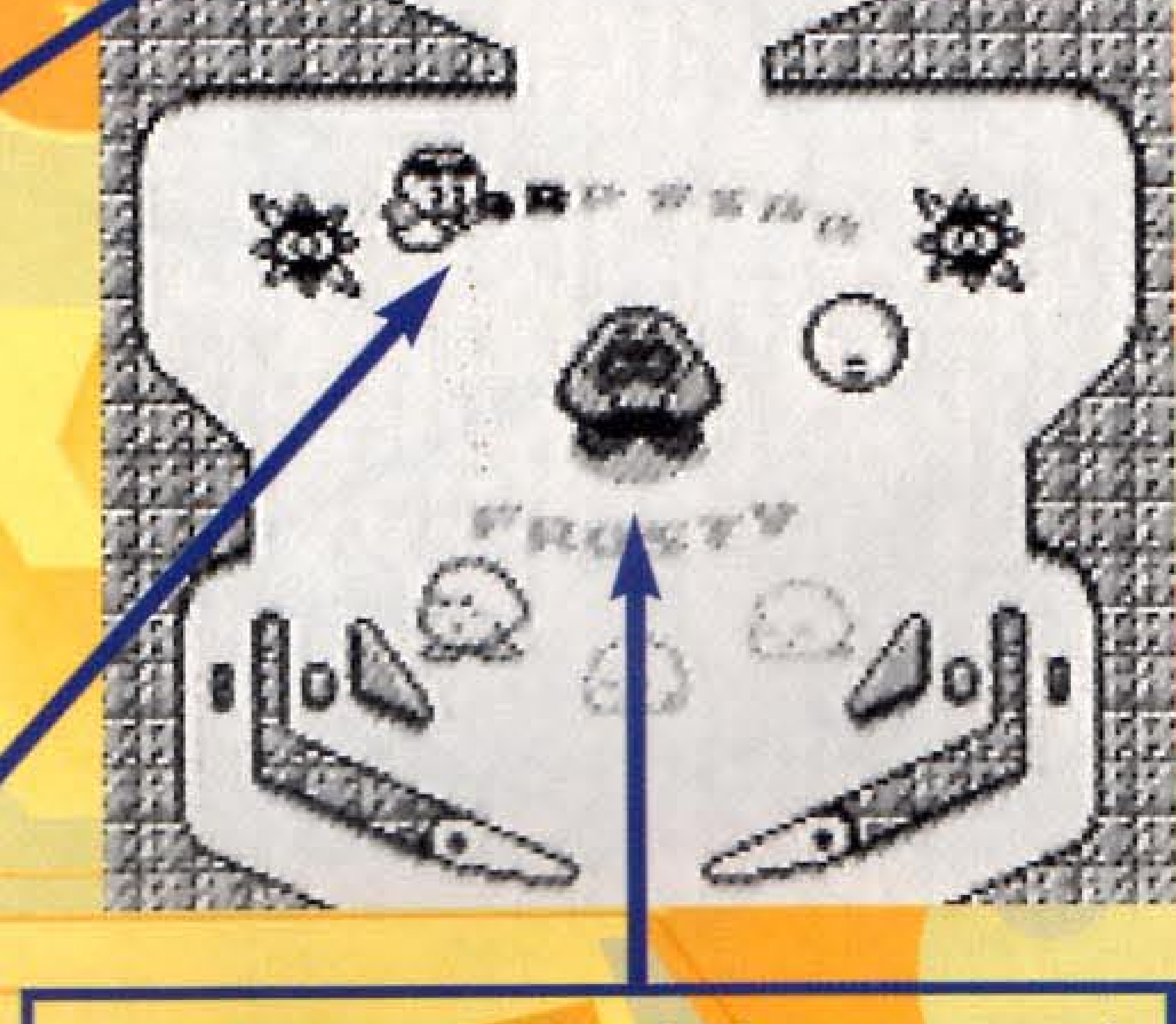




La presencia de este "octopusus incredibilus", o sea, calamar, es vital para alcanzar la siguiente pantalla.



Cada vez que aciertes en este enorme Kirby, se hará realidad uno de sus pensamientos. Si tienes la suerte de que "esté en la luna", o más concretamente en una estrella, entrarás en la pantalla de bonus.







Este gusanillo es el encargado de ir iluminando las letras de WARP STAR, para darte la oportunidad de cambiar de pinball.

Cada vez que golpees al forzudo se encenderá una letra, Cuando hayas completado la palabra FROSTY tendrás la oportunidad de acceder a la siguiente pantalla.

REY DEDEDE







Con todo su séquito destruído, sólo te resta enfrentarte a este tremendo personaje. Únicamente podrás destruirlo usando toda tu habilidad. ¿Te atreves a intentarlo?...

LINEA DIRECTA

Como todos sabeis, en el Departamento de Juegos de nuestro Club sólo tenemos una finalidad: ayudaros a acabar aquellos juegos que tanto os interesan. Para ello, nuestro equipo de jugones se emplea a fondo llegando hasta el final de esos títulos, y tomando las notas oportunas para poder solventar vuestras dudas. Sin embargo, sabemos que muchos de vosotros no teneis claro cuales de los juegos que están en el mercado son "cubiertos" por nuestro Club. Por este motivo, y para aclararos un poquito más por qué juegos podeis preguntar, os ofrecemos a continuación el listado de los títulos que tratamos en el Departamento de Juegos de nuestro Club. Como veis, se trata de juegos distribuidos, todos ellos, de forma oficial, encontrandose en dicha lista, todos los títulos distribuidos por Nintendo España y también algunos de otras compañías que consideramos pueden ser de mayor interés para todos vosotros.

GAMEBOY

TITULOS TRATADOS EN LA ACTUALIDAD:

-ADDAMS FAMILY
-ALIEN 3
-ALLEWAY
-ASTERIX
-ASTEROIDS
-BART & THE JUGGERNAUTS
-BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
-BATMAN
-BATTLETOADS
-BATTLETOADS RAGNAROK'S W.
-BEST OF THE BEST
-BLADES OF STEEL
-BOMB JACK
-BOUBLE BOBBLE
-BOULDER DAHS
-BOXXLE
-BUGS BUNNY
-BURAI FIGHTER DE LUXE
-CASTLEVANIA 2
-CASTLEVANIA ADVENTURE
-COOL WORLD
-CRASH DUMMIES
-CHASE H.Q.
-CHESSMASTER
-CHOPLIFTER 2
-DARKMAN
-DARKWING DUCK
-DENNIS THE MENACE
-DIG DUG
-DOUBLE DRAGON 3
-DOUBLE DRAGON II
-DR. FRANKEN



-DR. MARIO
-DRAGON'S LAIR
-DUCK TALES
-DYNABLASTER
-ELEVATOR ACTION
-F-15 STRIKE EAGLE
-F1 - RACE
-FERRARI GRAN PRIX
-FORTIFIED ZONE
-GARGOYLE'S QUEST
-GAUNTLET II
-GEORGE F. KO BOXING
-GHOSTBUSTERS 2
-GOLF
-GREMLINS 2
-HOOK
-HUNT FOR RED OCTOBER
-IMPERIO CONTRAATACA
-JOE & MAC
-JURASSIC PARK
-KIRBY'S DREAM LAND
-KRUSTY'S FUN HOUSE
-KUNG-FU MASTER
-KWIRK
-LEGEND OF ZELDA
-LEMMINGS
-MARBLE MADNESS
-MARIO & YOSHI
-McDONALD LAND
-MEGAMAN 2
-MEGAMAN WORLD
-MICKEY DANGEROUS CHASE

-MISSILE COMMAND
-MOTOCROSS MANIACS
-MYSTIC QUEST
-NAVY SEALS
-NBA ALL STAR CHALLENGE
-NEMESIS
-NEMESIS 2
-NINTENDO WORLD CUP
-PAC-MAN
-PAPERBOY
-PAPERBOY 2
-PARASOL STARS
-PHANTON AIR MISSION
-PINBALL:REVENGE OF THE GATOR
-POPEYE 2
-PRINCE VALIANT
-PROBOTECTOR
-PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
-QIX
-R-TYPE
-RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
-ROAD RASH
-ROBIN HOOD
-ROBOCOP
-ROBOCOP 2
-ROGER RABBIT
-S. HUNCHBACK
-S. JAMES POND
-S. MARIO LAND
-S. MARIO LAND 2
-SHADOW WARRIORS
-SKATE OR DIE:BAD'N RAD

-SNEAKY SNAKES
-SNOW BROTHERS
-SOLAR STRIKER
-SOLOMON'S CLUB
-SPEEDBALL 2
-SPIDERMAN
-SPIDERMAN 2
-STAR TRECK
-STAR TREK: TNG
-STAR WARS
-SUPER RC PRO-AM
-T.M.H.T.FALL OF THE FOOT CLAN
-T.M.N.T. 2
-TENNIS
-TERMINATOR 2
-TERMINATOR 2 COIN-OP
-TETRIS
-TINY TOON
-TOP GUN
-TOP RANKING TENNIS
-TRACK & FIELD
-TRACK MEET
-TURRICAN
-UNIVERSAL SOLDIER
-WIZARDS & WARRIORS FORTRESS OF FEAR
-WWF 2
-WWF SUPERSTARS
-XENON 2
-YOSHI'S COOKIE



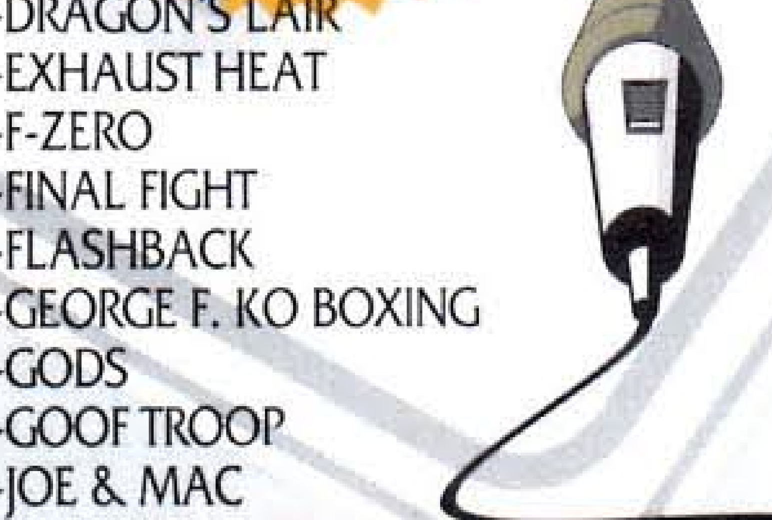
ENTRADA EN LISTA PROXIMAMENTE:
-BATMAN ANIMATED SERIES
-KIRBY'S PINBALL LAND
-TINY TOON ADVENTURES 2
-NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
-T.M.H.T. 3 RADICAL RESCUE

SUPER NINTENDO

TITULOS TRATADOS EN LA ACTUALIDAD:



-ADDAMS FAMILY
-ALADINO
-ANOTHER WORLD
-ASTERIX
-AXELAY
-BART'S NIGHTMARE
-BATMAN RETURN
-BATTLE CLASH
-BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
-BEST OF THE BEST
-BLAZING SKIES
-BUBSY
-COOL SPOT
-COOL WORLD
-CHESSMASTER
-DENNIS THE MENACE
-DRACULA
-DRAGON BALL Z





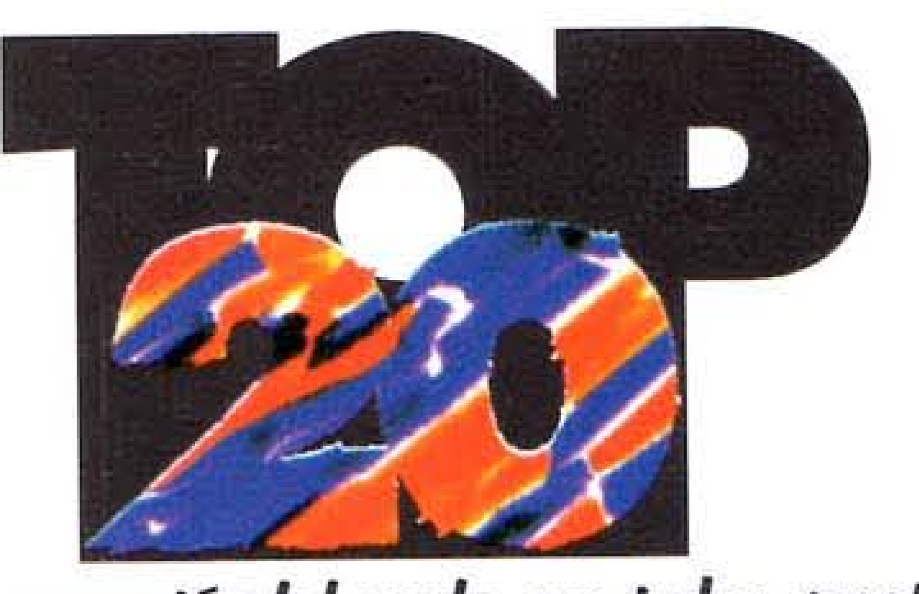
-DRAGON'S LAIR
-EXHAUST HEAT
-F-ZERO
-FINAL FIGHT
-FLASHBACK
-GEORGE F. KO BOXING
-GODS
-GOOF TROOP
-JOE & MAC
-JURASSIC PARK
-KRUSTY'S S. FUN HOUSE
-LEGEND OF ZELDA
-MAGIC SWORD
-MAGICAL QUEST S. MICKEY MOUSE
-MARIO PAINT
-MR. NUTZ
-PAPERBOY 2
-PARODIUS

-PILOTWINGS
-POP'N TWINBEE
-PRINCE OF PERSIA
-PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
-PUSH OVER
-RANMA 1/2
-ROBOCOP 3
-S. BOMBERMAN
-S. CASTLEVANIA IV
-S. GHOULS'N GHOSTS
-S. JAMES POND
-S. MARIO ALL STARS
-S. MARIO KART
-S. MARIO WORLD
-S. PROBOTECTOR
-S. R-TYPE
-S. SMASH TV
-S. SOCCER

-S. STAR WARS
-S. STRIKE GUNNER
-S. T.M.N.T. IV
-S. TENNIS
-S. WWF
-SPIDERMAN X-MEN
-STARWING
-STREET FIGHTER II
-STREET FIGHTER II TURBO
-STRIKER
-SYVALION
-THE DUEL, TEST DRIVE II
-TINY TOON
-TRODDLERS
-U.N. SQUADRON
-WHIRLO
-WORLD LEAGUE BASKETBALL
-YOSHI'S SAFARI

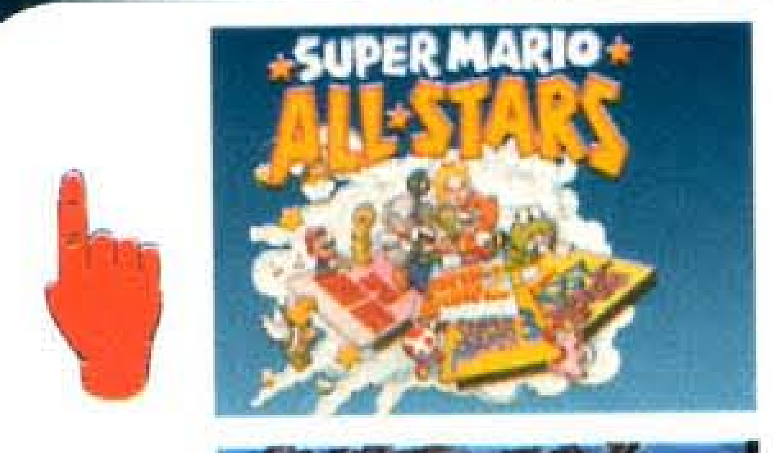
ENTRADA EN LISTA PROXIMAMENTE:
-IMPERIO CONTRAATACA
-LOST VIKINGS
-YOUNG MERLIN
-PLOK
-T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTER
-NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
-METAL KOMBAT





*No podía ser de otra manera, todas nuestras sospechas se han confirmado y tenemos dos nuevos líderes en las primeras posiciones de nuestro Top: **SUPER MARIO ALL STARS** y sus fascinantes mundos, en **SUPER NINTENDO**, y el legendario **THE LEGEND OF ZELDA** en **GAMEBOY**. Sin embargo, éstos no son los únicos cambios que se han producido, otros muchos juegos están "pegando fuerte" y luchan por llegar a los primeros puestos, pero... mejor es que lo comprobéis por vosotros mismos y para ello, aquí tenéis la lista oficial de los éxitos de Nintendo. Nadie duda que ésta es la lista más fiable, porque está elaborada con todas vuestras llamadas que hemos recibido de cada título en los dos últimos meses. Así, para que éste siga siendo el TOP oficial de NINTENDO, no olvidéis que vuestra participación es imprescindible, ¡os esperamos!.*

SUPER NINTENDO



1. SUPER MARIO ALL STARS

Mario, héroe entre los héroes, es ya habitual en los primeros puestos, y como era de esperar, su más reciente aparición en Super Nintendo también le ha colocado en la posición más importante de la lista.



2. STREET FIGHTER II TURBO

La lucha en los primeros puestos continúa, y aunque el turbo "hace maravillas", habrá que esperar a nuestro próximo Top para saber hasta dónde llegarán nuestros incansables luchadores.



3. STARWING

Otro juego más que inicia un vertiginoso ascenso, y... ¡no es para menos!, Starwing, con su fascinante Chip Super FX, se ha convertido en una de las grandes estrellas de Super Nintendo y ya está en la tercera posición.



4. THE LEGEND OF ZELDA

5. SUPER MARIO WORLD

6. ALADINO

Ya lo mencionábamos en nuestro número anterior ¿recordais?, Aladino era un firme candidato a ocupar las primeras posiciones de nuestra lista, y como podeis comprobar, en muy poco tiempo, ya ha iniciado su vertiginoso ascenso.



7. SUPER MARIO KART

De nuevo Mario escala posiciones, pero ahora montado en su poderoso kart. Seguro que llegará a la meta pero... ¿qué posición ocupará?.



8. STREET FIGHTER II

9. DRAGON BALL Z

10. RANMA 1/2

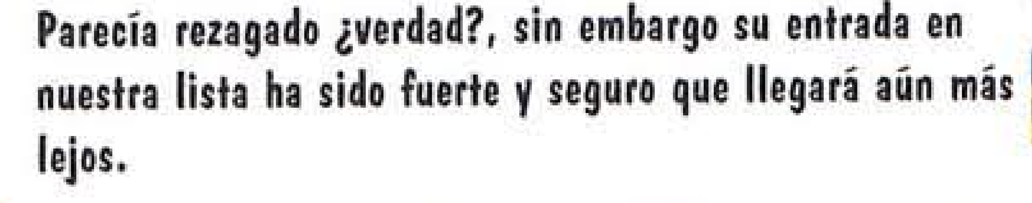
11. SUPER STAR WARS

12. SUPER SOCCER

13. BUBSY

14. JURASSIC PARK

15. MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE



Parecía rezagado ¿verdad?, sin embargo su entrada en nuestra lista ha sido fuerte y seguro que llegará aún más lejos.



16. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

17. GOOF TROOP



18. WORLD LEAGUE BASKETBALL

19. SUPER TENNIS

20. STRIKER



GAMEBOY



1. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Nuestro querido amigo Link, asiduo a la primera posición en Super Nintendo, tampoco podía dejar de ocupar este puesto en Gameboy. Y... ya lo veis, rápidamente se ha vuelto a consagrar como un auténtico líder.



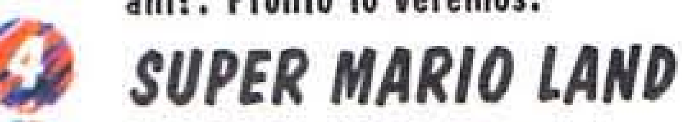
2. SUPER MARIO LAND 2

A pesar de haber abandonado el liderazgo de nuestra lista, Mario sigue siendo uno de los grandes héroes. Muestra de ello es su permanencia en este muy honroso segundo puesto.



3. KIRBY'S DREAM LAND

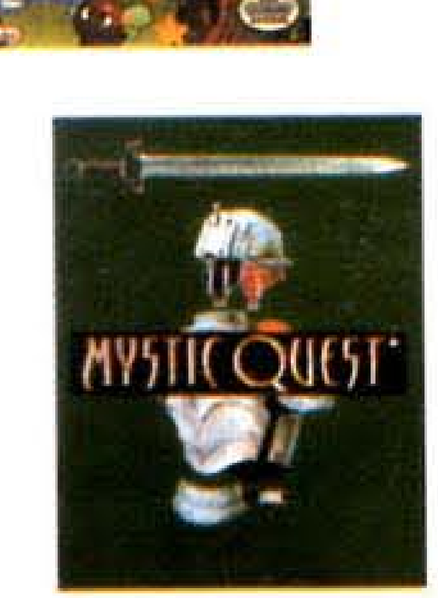
Rápida, muy rápida ha sido la subida del simpático y glotón Kirby. Un asombroso ascenso hacia la cumbre que... ¿quién sabe si terminará ahí?. Pronto lo veremos.



4. SUPER MARIO LAND

5. MYSTIC QUEST

Los grandes retos estilo Zelda están de moda. Gran prueba de ello es la posición de este título, que no sólo se mantiene en las primeras posiciones sino que además escala algunos puestos.



6. JURASSIC PARK



7. TOP RANKING TENNIS

8. MICKEY DANGEROUS CHASE

9. STAR WARS

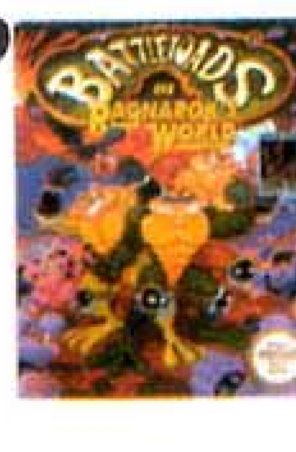


10. MEGAMAN 2

11. JOE & MAC

12. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD

Los musculosos y super conocidos Rash, Zitz y Pimple no están dispuestos a dejarse avasallar por nadie, y su avance en nuestro Top es una buena muestra de ello.



13. DUCKTALES

14. UNIVERSAL SOLDIER

15. MARIO & YOSHI

16. LEMMINGS

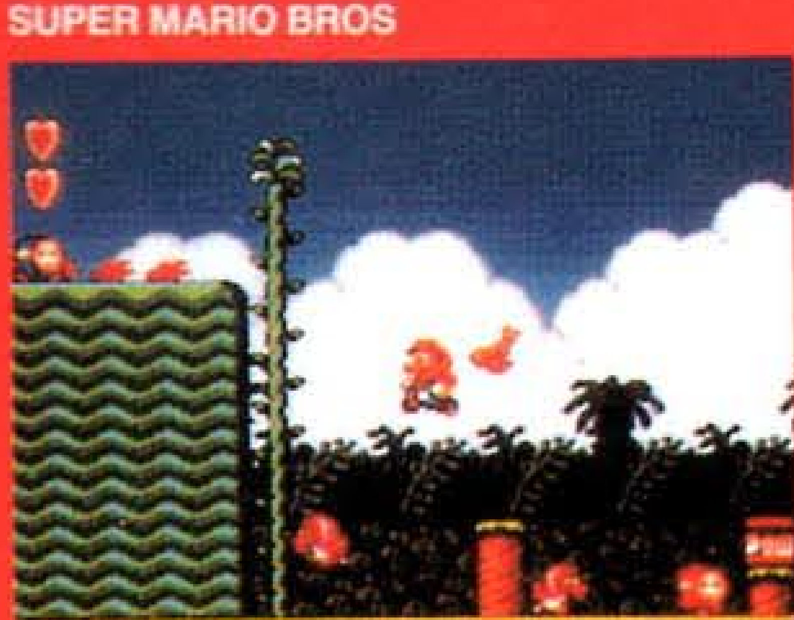
17. ROBIN HOOD

18. ALIEN 3

19. CRASH DUMMIES

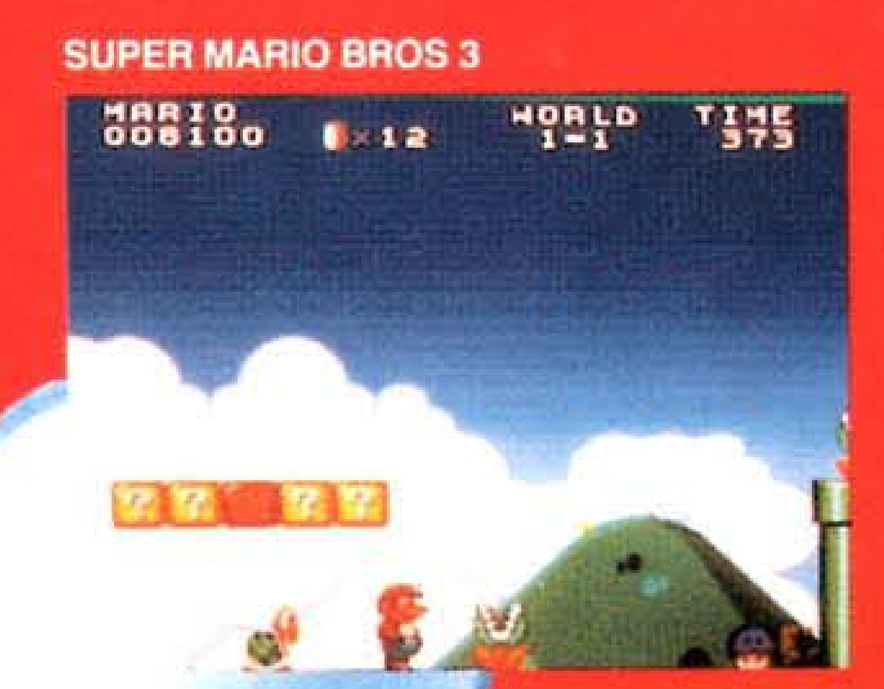
20. TERMINATOR 2 COIN-OP

SUPER MARIO BROS



SUPER MARIO BROS 2

SUPER MARIO BROS 3



THE LOST LEVELS

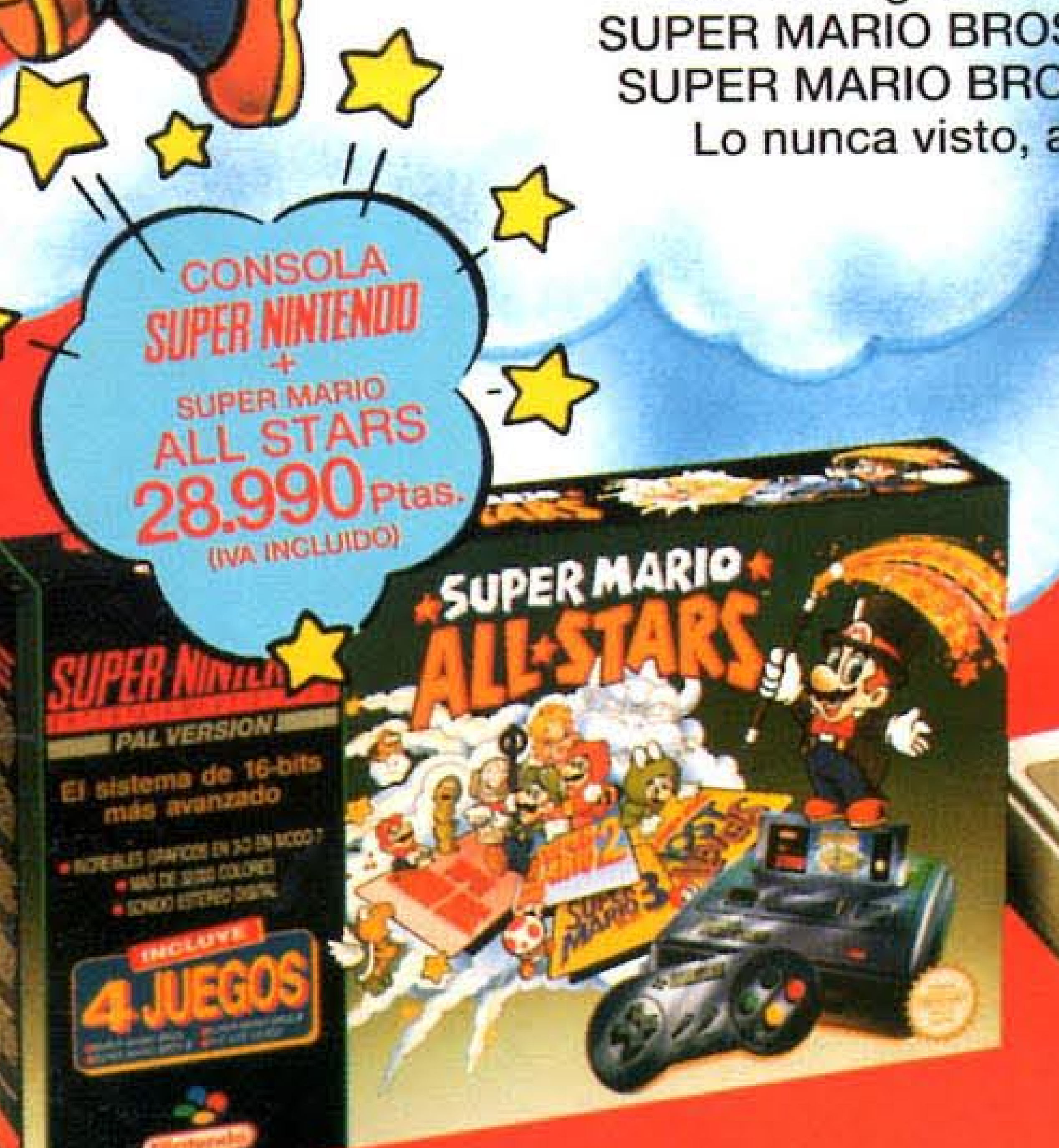


NUEVO PACK SUPER MARIO ALL STARS™

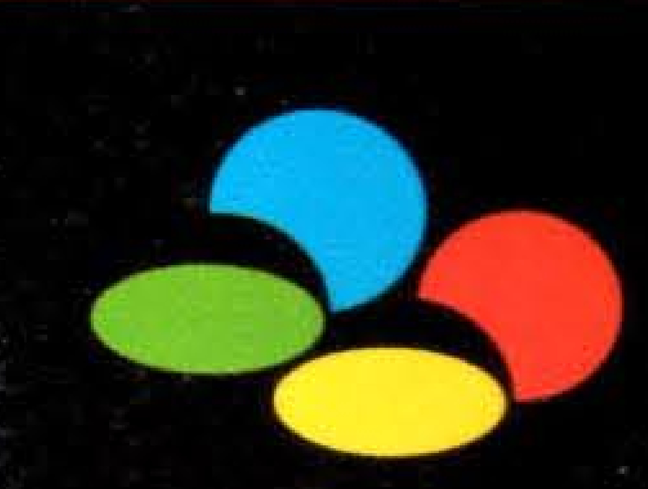


MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.







SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID